PC • MAC • MULTIMEDIA • ELECTRONIC ENTERTAINMENT

№6 / 1996

# PRO ИГРЫ

## Quake

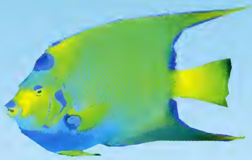
## The Settlers II

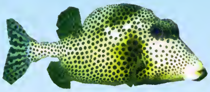


**Компании с выживающей стратегией**

**Интервью с Александром Татарским**


HERE'S THE





# Словечки редактора

Во-первых, все, наконец-то, дождались Quake!!!

И между поклонниками Duke Nukem 3D и Quake уже началась священная война, за развитием которой мы будем следить на страницах нашего журнала.

Еще несколько позитивных изменений: мы с журналом "Компьютер Дома" издаемся теперь отдельно, похудели, так сказать, на летних овощах и фруктах, ну, ничего, зимой будем толстеть. В-третьих, мы, наконец-то, ввели собственную систему рейтингов, которая базируется на довольно традиционной оценке игр по 100-бальной шкале, но (sic!) внутри каждого жанра игры оцениваются и сравниваются с играми этого же жанра. То есть поклонники головоломок смогут по достоинству оценить различия, скажем, Color Lines и Flip-Flop, а фанаты ролевых игр будут знать, что, предположим, Dungeon Keeper будет сравниваться не с Duke Nukem 3D, а с Anvil of Dawn, и и рядом с рейтингом каждой игры обязательно будет указываться жанр, к которому она относится. В связи с этим, конечно, возникает естественный вопрос, как мы классифицируем игры.

Итак, **ADVENTURE (ПРИКЛЮЧЕНИЯ)** - игра, в которой вы управляете неким alter ego, имеющая строгую, довольно линейную историю, прохождение последовательных событий, в первую очередь, связано с решением головоломок, в меньшей степени, зависит от бесед с другими персонажами и боев.

**RPG (РОЛЕВЫЕ ИГРЫ)** - выделившийся из приключений жанр, в ролевых играх вы можете управлять как одним, так и несколькими персонажами, причем упор сделан на развитие характеров и способностей в результате приключений. Основное - тактические бои и разговоры с персонажами игры, довольно большая свобода передвижений, игровой мир очень широк, и предполагается исследовать его для осуществления сюжета.

**ACTION (SHOT'EM-UP)** - разнообразный выбор оружия и врагов при почти сведенном к нулю сюжете. Хорошая реакция преобладает над стратегическим мышлением.

**FIRST-PERSON SHOT'EM-UP** - Doom-оподобные игры, выделившийся из action жанр, характеризующийся видом от первого лица и трехмерностью игрового мира.

**SIMULATION (СИМУЛЯТОРЫ)** - высокореалистичные игры управления неким юнитом с перспективой от первого лица. Наиболее распространены летные и гоночные симуляторы.

**PUZZLE (ГОЛОВОЛОМКИ)** - классические настольные игры, головоломки и карточные игры.

**SPORTS (СПОРТИВНЫЕ)** - этот жанр включает как action, так и стратегии, основанные на спортивных играх.

**STRATEGY (СТРАТЕГИИ)** - разнообразные по сюжету (sci-fi, fantasy, real world) игры, связанные с решением проблем, долгосрочным и кратким планированием, распределением ресурсов и ведением войны. В максимальном исполнении - управление мирами, но можно обойтись и бандой гангстеров.

**WARGAME (ВОЕННЫЕ ИГРЫ)** - выделившийся из стратегий жанр гексагональных исторически правдоподобных военных стратегий, ведут свое начало от настольных игр, отражают взгляд генерала на военную карту.

Наша система рейтингов будет до обидного простой:

**выше 90 %** - абсолютный мегахит, в игру могут играть все, включая даже не поклонников этого жанра.

**80-90 %** - классная игра для этого жанра. Всем любителям жанра строго рекомендуется для приобретения.

**49-79 %** - средняя позиция, при восхитительных чертах игра может иметь некоторые недостатки, которые, впрочем, можно простить.

**29-49 %** - слабая игра, конечно, можно попробовать, если ничего не оказалось под рукой, свирепая погода и сломан телевизор.

**1-29 %** - таких игр практически не выпускают, или, во всяком случае, не привозят в Россию, да и невозможно кого-либо заставить о них писать.

И на десерт - в этом номере мы вновь подсчитали топ читателей, раздали призы и всерьез призадумались о пассивности нашей аудитории. Дорогие и уважаемые читатели, если вы не будете голосовать за новые игры, то, того и глядишь, даже в новогодний топ 20 Quake так и не попадет!

Эва Рухина

Вы можете купить наш журнал:

В Москве:
«Дом Книги в Сокольниках», Русаковская, 27, тел. (095) 264-81-21
«Торговый Дом Таганский», Марксистская ул., 9, тел. (095) 270-54-07
«Дом Технической Книги», Ленинский пр., 40, тел. (095) 137-06-33
«Библио-Глобус», ул. Мясницкая, 6, тел. (095) 928-87-44
«Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, 28, тел. (095) 238-50-01
«Московский Дом книги», ул. Новый Арбат, 8, тел. (095) 290-45-07
Книготорговая фирма «Центр-Техника», ул. Петровка,15 тел. (095) 924-36-24
«Белый Ветер», ул. Никольская, 10/2, Смоленская пл., д. 13/21
«Гейм-Лэнд», СК «Олимпийский», 8-й подъезд
МКТП «Мир», Ленинградское шоссе 13, тел. 152-82-82
ТОО «Столица», ул. Покровская д. 44, тел. 917-40-74
«Юнивер», ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
«Бука», Каширское шоссе, д.1, к. 2, тел. 111-51-56

В Санкт-Петербурге:
В нашем представительстве: С.-Петербург, 196105, пр-т. Гагарина, д.1 комп. 436, представительство «Антонюк-Консалтинг», тел. 294-85-12

«Дом Книги», Невский пр., 28, тел. (812) 219-94-57
«Техническая книга», ул. Пушкинская, 2
«Шанс на Садовой», ул. Садовая, 40
Книжный маг N55, Большой пр. П.С., 34
«Компьютеры», Невский пр., 147
«Европа-Центр», ул. Ленсовета, 35
«Союз издателей и распространителей» станции метрополитена

В Риге:
«Tip-Top», тел. (0132) [illegible]
«636», тел. (0132) 21 [illegible]

В Киеве:
[illegible]
217-[illegible]

В Пе[illegible]
«Юве[illegible]» [illegible] 55-98-13

Основан в 1994 году
№ 6/1996 (12)
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати 27.12.94 г. под №013173.
ИНН 7713019783

**Главный редактор**
**Эва Рухина**

**Дизайн номера**
**Андрей Сорокин**

**Литературный редактор**
**Наталия Моисеенкова**

**Отдел распространения и подписки**
**Алексей Алехин**
**Олег Никитский**
**тел. 188-02-83**

**Отдел рекламы**
**Константин Салко**
**тел. 216-53-90, 216-50-83**

**Фото в номере**
**Алексей Куденко**

**Перевод**
**Дмитрий Жантиев**
**Игорь Любитов**

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.
e-mail: progames@ring.ru

Подписано в печать с оригинал-макета 31.07.96
Формат 60x90/8.
Гарнитура "Прагматика"
Печать офсетная.
Тираж 20000.
Цена свободная

Общество с ограниченной ответственностью "Антонюк-Консалтинг"
Адрес: 129226, Москва, пр. Мира, [illegible] Антонюк-Консалтинг [illegible] "Pro Игры"

П[illegible]
АО [illegible] Мир"
От[illegible] в типографии ком-
пании [illegible]



# Компании с выживающей стратегией

Вот **девять** **вопросов**, на которые мы очень желали **получить ответы:**

1. Когда образована ваша фирма, и как она называется?

2. Как давно вы продаете компьютерные игры (на CD-ROM)?

3. Кто ваши покупатели (если у вас розничный магазин)? Кто, в основном, покупает лицензионные игры стоимостью выше 50 долларов?

4. Какие жанры наиболее популярны среди московских геймеров?

5. В чем секрет успеха на этом рынке? Имеет ли смысл сейчас открывать магазин по продаже игр или это верный способ разориться?

6. Какие основные проблемы были вначале, и какие существуют до сих пор?

7. Насколько перспективным вам кажется рынок (продажи лицензионных игр в России)? Ваш прогноз: что будет на рынке игровых CD-ROM через 2 года?

8. По вашему мнению, кто из ваших партнеров или конкурентов преуспевает и грамотно работает на этом рынке? Имеете ли вы опыт работы с продавцами пиратских CD-ROM?

9. Как вы относитесь к играм российских производителей, и каков процент продаж российских игр по соотношению с западными?

**В** этом номере мы попытались составить как можно более полную картину московского рынка продаж лицензионных игр (на CD-ROM). И для того, чтобы этот обзор был компетентен, нескучен по форме и представителен, конечно же, мы воспользовались уже традиционным способом журнала «Pro Игры» - блиц-интервью. Мы честно старались охватить все компании, занимающиеся этим нелегким делом - продажей и дистрибьюцией игр (но не все смогли ответить на эти вопросы). Кажется, в наиболее важных вопросах и конкуренты и партнеры отвечали на редкость единодушно. Так что картина вышла достаточно стройная и, надеемся, интересная.

## Владислав Пискунов, Agaroun Company

① Мы работаем под торговой маркой GameLand, также называются и наши магазины в Москве и Санкт-Петербурге.

② Мы торгуем играми для видеоприставок уже четвертый год, но играми для PC серьезно занимаемся чуть больше года.

③ С полной уверенностью про своих покупателей мы можем сказать только то, что они мужского пола.

④ **Если говорить о играх для PC, то самыми популярными являются стратегические и Doom-образные игрушки: Duke Nukem 3D, Command&Conquer, WarCraft II, Civilization II, Cyberia II, а также Phantasmagoria.**

⑤ Секреты успеха очень простые. Это общая культура и дисциплина бизнеса, уважительное отношение к партнерам и покупателям, оперативность, умение работать с большим и сложным ассортиментом. Что касается новых магазинов, то мы сейчас прикладываем массу усилий по поиску площадей в Москве. Наши планы - открыть еще 2-3 магазина. Сами понимаете, что разоряться мы не собираемся. В августе наше компания начинает заниматься почтовой рассылкой товара по городам России и СНГ.

⑥ **За четыре года работы проблемы изменились не очень сильно. Это по-прежнему: дефицит качественных площадей для розничной торговли, засилье пиратов (особенно на рынке 3DO), до сих пор существует неравенство среди участников этого рынка (многие наши конкуренты имеют льготы при растаможивании или налогообложении), неразвитость платежной системы в России. Но самая большая проблема - низкая покупательная способность населения, и тут уже ничего не поделаешь.**

⑦ О перспективах рынка говорить очень сложно. Но одно можно сказать точно - он еще не насыщен.

⑧ Мы общаемся исключительно с продавцами легальной продукции. Как опытных и авторитетных партнеров хочется отметить компании «Лампорт», «Электротехническое Общество», SoftClub, «Бука».

⑨ Мы с большим уважением относимся к стараниям отечественных производителей игр. Но сделать больших денег на их продукции нам пока не удалось. Они занимают более чем скромную долю от общих продаж.

## Денис Бышовец, Торговый дом «Компания Амбер»

❶ Торговый дом «Компания Амбер» образован в январе 1995 года.

❷ С момента образования продает компьютерные игры, поддерживающие русскоязычный интерфейс на CD-ROM.

❸ Все диски, распространяемые Торговым домом «Компания Амбер», находятся в ценовом диапазоне до 20 $, т. к. изначально целью компании было привлечь ректорат «китайского» рынка на рынок лицензионных программ, что возможно сделать посредством низкой цены, более высокого качества и обслуживания пользователей.

❹ Наиболее популярными являются игры на русском языке (типа «Бермудский синдром»), потому что огромное число пользователей игр этого жанра (приключения) отсекалось незнанием английского языка, что для других жанров менее важно.

❺ Открывать магазин по розничной продаже игр имеет смысл только в случае, если есть возможность вкладывать огромные средства в «раскрутку». С нашей компанией сотрудничают более двухсот магазинов в Москве и области, большинство торговых точек на компьютерных рынках, работает отделение компании в Санкт-Петербурге, осуществляются оптовые поставки в регионы.

❻ а) Основной проблемой в начале нашей деятельности была проблема пиратства, которая, на сегодняшний день, полностью решена (в отношении дисков, издаваемых “Компанией Амбер”). Все диски “Компании Амбер”, изданные нелегально, изымаются в течение нескольких дней. В течение последних пяти месяцев наши диски не издаются (по всей видимости, пираты осознали, что издание наших дисков не несет за собой ничего, кроме финансовых потерь).

б) Одной из самых серьезных сегодняшних проблем является отсутствие хороших разработчиков игр в России. Существует огромное количество энтузиастов и единицы профессионалов (с последними издательство «Компания Амбер» и строит свое сотрудничество. Мы уверены, что вслед за игрой «Бермудский Синдром» новый продукт нашего издательства - «Красная Шапочка» - будет тому подтверждением и станет сенсацией, т. к. ничего подобного для детей в России не создавалось).

❼ а) Российский рынок лицензионных дисков перспективен для тех, кто способен создавать качественные продукты, существует перспектива и для западных продуктов, локализованных с учетом российского менталитета.

б) По нашему мнению, через два года будут существовать другие виды носителей (возможно, DVD). Успех игр, в основном, будет зависеть от сценаристов и продюсеров (возможно, успех будут иметь игры на основе фильмов и игры с просчетом графики в реальном времени).

❽ **Наиболее преуспевающими, по нашему мнению, являются: «Белый Ветер», «CompuLink» - за счет «раскрутки» точек. «Никита» - за счет «раскрутки» имени и отсутствия до недавнего времени программ для детей (однако низкое качество продуктов создало определенную антирекламу). «Электротехническое Общество» и «Азия» - только на рынке продаж западных нелокализованных игр.**

❾ Компания «Амбер» распространяет игры российский производителей, и они составляют 100 % наших продаж.

## Дмитрий Мартынов, Software Sales Manager «Лампорт»

① Мы работаем под торговой маркой «Лампорт».

② Игры продаем 3 года. С 1993 года.

③ Дорогие игры покупают те люди, которые в состоянии себе это позволить.

④ Я не знаю, с точки зрения жанров, какие игры наиболее популярны... А с точки зрения издателей, мы выбрали таких крупных издателей, как Sierra, Electronic Arts, Virgin, MicroProse, и они, безусловно, популярны.

⑤ Есть только одна фирма, которой успешно удается торговать в розницу игровым софтом, - это GameLand. Сегодня очень сложно окупать магазин, специализирующийся только на продажах игр. Остальные же магазины, которые специализируются на этом, либо закрываются, либо вынуждены расширять свой ассортимент и делать игры второстепенным товаром, потому что они не окупаются. Секрет успеха для розничной точки - хорошее знание своего товара и поддержание хорошего ассортимента (большого и свежего).

⑥ Проблемы? Одна большая проблема - пиратство. Кроме того, лицензионные игры, конечно, довольно дороги. Ценовая политика по отношению к России стала немного помягче, но этого сейчас недостаточно.

⑦ Рынок будет перспективным, когда будут выходить лицензионные локализованные игры. Мы работаем в этом направлении со Sierra и Electronic Arts. Что будет через 2 года, этого никто не знает. Все слишком быстро меняется. Возможно, многое изменит развитие приставок, от которых сейчас многое ожидается, например, от Sony и от 64-разрядных платформ. Удельный вес PC CD, возможно, на игровом рынке будет сокращаться.

⑧ Насчет партнеров и конкурентов, трудно сказать. Я думаю, вы знаете, есть достаточно известный список фирм, которые сами завозят лицензионные игры, например, «Бука», «Электротехническое Общество», SoftClub. Насколько они процветают, сказать со стороны трудно, но, судя по всему, некоторые из них работают весьма успешно.

⑨ У нас есть опыт продаж игр российских производителей, и я не могу его назвать успешным. Основная причина - производители всеядны и предпочитают напрямую работать с нашими дилерами, минуя дистрибьютора, они не заинтересованы в развитии дистрибьюторских отношений. В результате у нас маленький интерес к российским производителям.

## Из разговора покупателей:

-играл в «ФАНТАСМАГОРИЮ»?

-Нет. А про что она?

-Ну, там замок.
В него какие-то пидоры приезжают...

-А-а...

### Тарасевич Георгий, фирма Retail Club

1 Наша фирма образована в 1993 году. Называется АОЗТ Retail Club.
2 Компьютерные игры продаем со дня их появления.
3 Покупают приезжие и богатые.
4 У нас продаются прежде всего стратегии. Для точности, вот топ наиболее продаваемых в нашем салоне игр:
- Total Control
- Command&Conquer: Covert Operations
- Command&Conquer
- Phantasmagoria
- Wing Commander IV
- Warcraft II
- EF-2000
- Wichaven
- The Best Within
- The 7th Guest

5 Секрет, видимо, в том, чтобы успевать отслеживать все новинки и продавать их максимальное количество до появления «золота» и «китая».
6 Основная проблема - наличие «серого» рынка.
7 Один пример. В декабре основу продаж у нас составляли игровые приставки Sega и все, что с ними связано. Примерно с конца февраля картина устойчиво изменилась в пользу игр на CD.
8 Я считаю, что грамотно работает Электротехническое Общество. Поэтому - они наши партнеры. Из конкурентов хочется отметить GameLand и CompuLink (последние, правда, уже предлагали сотрудничество).
9 Относимся к играм отечественных производителей с пониманием их проблем. Однако, прорыв года - Total Control - самая продаваемая у нас игра за первое полугодие 1996 года. Остальные игры отечественных производителей менее заметны.

### Алан Гасанов, директор ООО «Электротехническое Общество»

1 В том виде, в котором фирма работает сейчас, во главе с Андреем Поддерегиным, Сергеем Крапивенко и мной, она перерегистрирована в августе 1995 года под названием «Электротехническое Общество». Раньше, с конца 1993 года, мы назывались «Российское Электротехническое Общество». К организации той старой фирмы имели также непосредственное отношение Дмитрий Обрезумов и Олег Штейман. Забегая немного вперед, скажу, что не так давно нам наконец удалось договориться с нашими британскими партнерами о создании совместной английской фирмы и об открытии ее аккредитованного представительства в Москве. Если ничто не помешает этим планам, то уже этой осенью мы будем именоваться как-нибудь по-иностранному, например, **ELECTROTECH**

2 Мы завозим и продаем игры (и не только игры) на CD-ROM с начала 1994 года и, похоже, можем претендовать на звание самого стабильного поставщика лицензионных CD-ROM в России - мы не только один из ветеранов этого рынка, но и постоянно в числе его лидеров, особенно за последний год, когда нам удалось заметно вырасти.
3 Прошлой осенью мы окончательно отказались от розничных продаж и полностью сосредоточились на оптовой торговле. Но опыт работы с розницей остался, он помогает и нам, и, хочется верить, нашим клиентам. Наши покупатели - ведущие московские магазины, компьютерные и софтовые фирмы, люди, продающие лицензионные CD на рынках (ДК имени Горбунова и Митино), региональные дилеры (в Волгограде, Уфе, Красноярске, Самаре, Екатеринбурге, Петропавловске, Киеве, Харькове), а также некоторые библиотеки и институты, начинающие сейчас формировать коллекции CD-ROM. Лицензионные игры стоимостью выше 50 долларов у нас никто не покупает - наши цены даже новые ходовые позиции в основном где-то между 30 и 40 долларами.
4 Если судить по продажам, то стратегические, особенно real-time (Command&Conquer, WarCraft II, Warhammer, Total Control), интерактивные ужасы (Phantasmagoria, Gabriel Knight II, Ripper, D). В последнее время гораздо лучше, чем прежде стали продаваться спортивные игры (FIFA' 96, Euro'96, England, NHL'96, NBA'96).
5 Странный вопрос. Любое дело имеет смысл, если делать его хорошо, а верный способ разориться - взяться за что-то очень перспективное и ждать, пока все само собой заработает. По моему, уже довольно большому опыту в этой области, для успешно работающего розничного магазина основные принципы следующие:
- поддерживать хороший ассортимент
- постоянно следить за новинками и получать их как можно быстрее
- обеспечить покупателя информацией (хотя бы прайс-листом)
- хорошо оформить торговый зал, организовать демонстрацию игр
- давать специальную рекламу и нарабатывать свою постоянную клиентуру
- отдельно финансировать это направление, не по остаточному принципу
- не увлекаться реализацией: обычно это высокие цены и сомнительные товары
- не создавать больших товарных запасов - лучше закупаться понемногу, но чаще
- делать ставку на быстрый оборот, а не на высокую норму прибыли.

Но решающий фактор - это, конечно, люди. Если и главный, и тот, кто занимается закупками, и продавец заинтересованы и разбираются в том, чем торгуют, в магазине могут объяснить, показать, порекомендовать что-то покупателю и услышать что-то полезное от него, тогда дела идут хорошо. А когда один продавец отвечает и за ксероксы и за CD-ROM-ы, диски свалены в одну кучу на дальней полке вперемежку с китайскими, а что-то новое появляется раз в месяц, когда есть лишние деньги, - естественно, ничего не получится.

Магазинов, фирм, просто продающих лицензионные CD-ROM-ы в Москве, уже довольно много, но тех, кто работает серьезно, можно пересчитать по пальцам, так что места под солнцем хватит, не говоря уже о регионах, где все только начинается.

6 В 1994 году основной проблемой была новизна рынка - приходилось агитировать за приобретение CD-ROM-**драйвов** и объяснять, что такое звуковая плата. Из дисков тогда продавались почти исключительно **OEM**-издания, но они и стоили по 20-30- долларов. Потом возникла проблема пиратства, остающаяся до сих пор. Для тех, кто, как мы, занимается только лицензионными продуктами, это, конечно, сужает круг покупателей. Но я прекрасно понимаю, что, если устранить пиратские диски, это не значит, как считает BSA, что продастся столько же лицензионных. Просто некоторые люди останутся без дисков. Продавая **«золотые»** или «китайские» (болгарские, российские) диски по дешевке, никто не обманывает покупателя относительно их качества и лицензионной чистоты. Но есть и другой вид пиратства, более распространенный на Западе и сейчас начинающийся распростра-

няться у нас. Это поддельные «коробки» с прекрасной полиграфией и всеми лицензионными атрибутами, иногда вплоть до голограмм, - по цене настоящих. Сделанная таким образом Cyberia 2 уже появилась в Москве. Специалисты легко отличали ее от оригинала, а вот покупатели вряд ли. А недавно к нам (и, наверное, не только к нам) обращалась с предложением своих услуг некая полиграфическая фирма, специализирующаяся на оформлении программных продуктов. В ее прайс-листе картонная коробка с цветной печатью стоила 5 долларов, а наклейки на дискеты - по 0,5 доллара за штуку. В каком случае, спрашивается, наклейка может стоить дороже дискеты? Правильно, только в этом.

⑦ Перспективность российского рынка можно оценивать по соотношению его реальной и потенциальной емкости и по темпам роста. И тот, и другой показатель обнадеживают. С другой стороны, при той дикой налоговой и таможенной системе, которая действует в России, что будет на рынке лицензионных CD-ROM через два года - зависит от того, что будет через два года вообще. Если предположить нормальное поступательное развитие, то дальше нас ждет что-то вроде того, что происходит сейчас в Европе: жалуются, что рынок ведет себя как mass market, а на самом деле еще таковым не является. CD-ROM продаются через розничные сети аудио и видеомагазинов, в супермаркетах. Это многомиллионный бизнес, причем кто-то в плюсе, а кто-то в минусе. Отказываются от упаковки retail box в пользу jewel case - можно выставить и продать больше дисков на сантиметр витрины (shelf space)...

Прогноз на 1998 год. Постепенно приживутся DVD и MPEG-2. PentiumPro снимут с производства. Будет уже очень много русских и русифицированных дисков, в том числе игровых. Дима Мартынов возглавит московское представительство Electronic Arts.

Самое главное, сейчас уже технологии, используемые при программировании игр, и соответствующая им компьютерная техника стоят на пороге достаточности. То есть, еще немного, возможно, как раз один-два года, и такие вещи, как живое видео телевизионного качества и мгновенная прорисовка экрана с любой графикой станут нормой, а не особым достижением. Конечно, еще будет к чему стремиться, но все же больше внимания будет уделяться собственно игре - сюжету, работе художника, режиссера, «играбельности», - а не тому, как это сделано технологически. Игры станут жить дольше, можно будет продавать классику, старые игры, сериалы, в которых новая серия не зачеркивает предыдущую. Появится больше авторских игр и таких имен, как Сид Мейер и Питер Молине.

⑧ Нравится как работают GameLand, «Кладезь» (бывший отдел «Вести» на Полянке). Хочется отметить очень грамотную кампанию «Буки» по раскрутке «Русской Рулетки». Не нравятся фирмы, которые пытаются действовать излишне агрессивно, «заваливать» рынок, сбивать розничные цены, и этим мешают всем, и себе в том числе. Обычно они просто не умеют считать - относят накладные расходы по поставке на счет попутного «железа», а по продаже в магазине - на счет других товаров. Получается очень красиво - дешевые диски, а если из-за страха, что не продастся, снизить норму свое прибыли, то совсем дешевые. Причем такой подход не позволяет им ни избавиться от затоваривания неликвидами, ни наладить ритмичную работу, ни переманить к себе серьезных клиентов - это все сложнее, чем арифметика. Для нас такие фирмы не представляют серьезной конкуренции, потому что мы, как опытный поставщик, всегда имеем достаточный запас по ценам, и в случае необходимости их понижаем. Но они портят розничный рынок - слух о том, что где-то что-то однажды продавалось очень дешево, способен вызвать психологический эффект ожидания падения цены или сомнения в качестве продукта и серьезно затормозить продажу данной позиции. В отличие от рынка пиратских CD, продажа лицензионных дисков в большей степени строится на грамотной организации работы, а не на ценовых «атаках».

**⑨ Конечно было бы отлично, если бы появилось много настоящих, профессионально сделанных русских игр. Но сейчас разработка приличной игры обходится дорого и по плечу только крупным фирмам. По-моему, Total Control до сих пор остается у нас единственной полноценной игрой на CD. Можно считать российской игрой «Бермудский Синдром», тогда набирается две. Процент продаж по одной-двум позициям, в сравнении с сотней-другой западных, оценивать трудно, тем более что мы дистрибутируем Total Control и, естественно, продали его очень много, в несколько раз больше, чем таких бестселлеров как Command&Conquer, Warcraft II, Phantasmagoria.**

## Лев Спанаки, менеджер по CD-ROM компании «CompuLink»

● 1994 год, «CompuLink».

● С весны 1994 года (находясь в другой фирме).

● Достаточно состоятельные люди, если это CD-ROM диски (в дальнейшем «Диски») зарубежного производства в Retail Box, и все категории населения, если это российские диски.

● Стратегии, 3D-action, аркады, adventure, симуляторы.

● На мой взгляд, о секретах успеха говорить не приходится, потому что, собственно, особенных успехов у российских дистрибьюторов нет. Что касается факторов, влияющих на объемы продаж и бизнес в целом, то это следующее:

- наличие мощной дилерской и розничной сети
- грамотный выбор поставщиков
- как можно более широкий ассортимент
- оперативность доставки
- информационная поддержка дилеров и конечных покупателей
- реклама
- квалифицированный персонал компании

**● На периферии открыть магазин, наверное, выгодно, а в Москве, при существующей конкуренции, все зависит от выбора места, рекламы и др.**

**Как для всякого растущего бизнеса, в начале основная проблема - это узкий рынок сбыта. В настоящий момент - это компьютерное пиратство и низкая покупательская способность населения (кстати, эти два фактора взаимосвязаны).**

● Если говорить о перспективах рынка, то его может спасти:

-снижение цен западными издателями или покупка лицензий, локализация западных продуктов российскими компаниями;

-эффективная борьба с пиратством;

● Иногда удачные ходы на рынке делают «Лампорт», «Бука», GameLand.

● Российские игры - явление само по себе приятное, но пока это достаточно средние продукты, чего не скажешь о российских энциклопедиях, путеводителях, развивающих детских играх, которые, порой, выполнены на самом высоком технологическом и художественном уровне и успешно продвигаются как на российском, так и на западном рынках («Коминфо», «Диском», «Интерсофт», «Меком»).

## Александр Володько, компания NovaLine

❶ С 3 ноября 1993 года как «Каппа», с 15 января 1996 года как «Новалайн».

❷ С 3 ноября 1993 года.

❸ От студентов до «новых русских». Они же.

❹ **Современная военная real-time стратегия.**

❺ Первым предлагать новые фирменные CD в большом ассортименте и по цене пиратских. Если так сможете, то открывайте.

❻ **Пиратские CD.**

❼ **«Умом Россию не понять...»**

❽ Например, «Электротехническое Общество». Хотя есть отдельные нарекания. Все мы не без греха. В прошлом.

❾ Никак.

## Леонид Радометкин, Smart Corp.

❶ 1989 год, Smart Corporation.

② С 1995 года.

❸ Это зависит от ситуации. Может прийти богатый человек и требовать игру за 3 $, а может прийти достаточно бедный по виду, студент, и купить все, что ему понравится.

❹ Свежие игры (те, про которые пишут буржуи).

❺ Зависит от ситуации.

❻ Назойливые покупатели с вечным вопросом: «Покажите игру».

❼ Придет цивилизация. Цены будут на уровне 30 $ за свежую игру.

❽ Дистрибьюторы - **Lamport**, в розницу - **«Белый ветер»**. Имели опыт работы с пиратами - отказались добровольно.

❾ Не видел. ❤

**из разговора продавцов:**

Мой ребенок ныне играет в Warcraft II.

Услышал как-то по радио **слово**

**ОРККОМИТЕТ.**

**Очень смеялся.**

## Алексей Вагис, фирма «Азия»

❶ Фирма «Азия» образована в 1992 году.

❷ Продажей CD-ROM наша фирма занимается с 1993 года.

❹ ??? **:-( Actions, RPG, SIM, Quest...** практически все жанры интересуют.

❺ Для неспециалиста в этой отрасли - это верный способ разориться, да и, если торговать только играми, то и профессионал разорится.

❻ Вначале - полное отсутствие информации, потом было нашествие Китая, потом, как и сейчас, бардак. В настоящий - момент огромное количество новинок, фирм, издающих игры - только успевай все это переваривать. Кроме того - это таможенные барьеры, ну, и пожалуй, довольно низкий уровень знаний английского, как впрочем и любого другого иностранного языка, у наших геймеров.

⑦ Перспективы рынка огромны (как-никак 1/6 часть суши), но осталось подождать, когда у каждой семьи хватит заработанных денег на компьютер и лицензионный софт, а пока - воруем'с. Что будет на нашем рынке через два года - не знаю, а вдруг и рынка не будет?

❽ Трудно сказать. В основном, все компании имеют главный доход от торговли железом, а софт - это для души (если можно так выразиться). Хуже того, некоторые компании ухитряются завозить и продавать как лицензионный, так и левый (китайский, сингапурский, болгарский... ) софт одновременно. Китайцы же, в отличие от них, - довольно трезвые люди. То, чего не могут издать сами, по техническим или другим причинам, - покупают здесь и продают.

⑨ Как таковых игр российских производителей мало, и рынок по ним не формируется. Скорее можно говорить об отечественных обучающих программах энциклопедиях и 2-х-3-х более или менее известных играх, и те, в основном, для детей. В силу малых тиражей стоимость отечественного софта, как правило, несколько выше зарубежного при значительно более низком качестве исполнения. Большую статистику по продажам российских дисков имеет фирма «**Амбер**», которая занимается исключительно отечественными разработками.

## Михаил Абрамзон, Sales Manager, фирма Boston PC

❶ Наша фирма, Boston PC, образована в 1993 году.

② Игры на CD-ROM мы продаем со времени основания нашей фирмы.

❸ Нашими покупателями являются все те, кто имеет компьютер с CD-ROM-ом и любит играть. Дорогие лицензионные игры у нас покупают, в основном, люди, которые имеют средства для этого и хотят иметь «родной диск» в красочной красивой упаковке с руководством, и быть уверенным в том, что они смогут поиграть в игру без осложнений **(не читается диск, ошибки в программе и т. п.)**

❹ Оценивая наши продажи, можно сказать, что практически все жанры пользуются хорошим и примерно равным спросом.

❺ Секрет успеха - большой ассортимент, хороший магазин, низкие цены, реклама, грамотное обслуживание покупателя. Я думаю, что на сегодняшний день открытие магазина, специализирующегося только на продаже лицензионных игр - прямой путь к разорению. Практически все существующие магазины продают игры как сопутствующий товар к своим компьютерным «железкам».

❻ Единственная проблема, **которая была и есть,** - «китай» и «ЗОЛОТО».

❼ На мой взгляд, насколько перспективным окажется этот рынок, в большей степени зависит от производителей игр, чем больше они будут предлагать интересных и красивых игр, тем больше будут и продажи, здесь предложение рождает спрос. В любом случае наблюдается тенденция к увеличению объемов продаж, а если учитывать постоянное увеличение парка домашних компьютеров, то спрос будет расти. Другой вопрос - чем он будет удовлетворяться - «китаем» и «золотом» или лицензионными играми.

❽ Практически все фирмы, которые серьезно занимаются играми на CD, хорошо работают в этом направлении. Могу выделить следующие фирмы - «Азия», «CompuLink Trade», «Электротехническое Общество», ну, и конечно, «Boston PC».

❾ Очень хорошо, что появились игры российских производителей, но к большому сожалению, по качеству они сильно уступают зарубежным играм, поэтому и процент продаж этих игр очень мал, намного большей популярностью пользуются русифицированные игры западных производителей.

## Сергей Печенкин, компания «Бука»

❶ Компания «Бука» была образована в январе 1994 года.
❷ Компьютерные игры на CD-ROM наша компания начала продавать с февраля 1995 года.
❸ Нашими клиентами являются оптовые покупатели практически из всех крупных регионов России. Своих розничных магазинов фирма ни имеет и специализируется на оптовой торговле.
❹ Стратегии, квесты, думоподобные игры - это бесспорные лидеры, но есть устойчивый спрос и на приключения, симуляторы и гонки.
❺ Чтобы успешно заниматься продажей лицензионных игр, нужно, конечно, прежде всего хорошо знать предмет своей деятельности, то есть, необходим квалифицированный персонал, умение поддерживать ассортимент «на уровне», а так же способные менеджеры, могущие организовать устойчивый рынок постоянных покупателей.
Вообще, дело это, конечно, трудное. Заниматься им, если честно, не советую.
❻ **Основная проблема общеизвестна - пиратство, и она пока не решена.**
❼ Смеем надеяться, что в России научатся уважать труд разработчиков программного обеспечения и игр, в частности, и наконец будет решена проблема пиратства. Продажи лицензионных игр в России будут возрастать год от года. И хотелось бы, чтобы появилось больше российских игр.
❽ **С «пиратами» мы никогда не работали и не собираемся. Из «соратников» можно отметить «Лампорт» и «Электротехническое Общество».**
❾ Из российских разработок выделяется лишь Total Control от «Доки», а остальные разработки все же уступают западным. Смеем надеяться, что «Русская Рулетка» от «Логоса» и «Буки» займет достойное место среди российских игр, кстати, она выйдет в продажу 28 сентября.

## Голиков Евгений, «Кладезь»

❶ ❷ Компания «Весть» работает на российском рынке с 1993 года. С того же времени мы торгуем компьютерными играми. Игры на CD-ROM появились у нас позже, в начале 1994 года. С 1996 года наша фирма носит название «Кладезь».
❸ У нас широкий спектр покупателей - те, кто живет или работает неподалеку, постоянные посетители магазина «Молодая Гвардия», очень много приезжих из других городов. Лицензионные игры покупают люди, оценившие их преимущества - быстрое появление новинок, гарантированное качество, удобства от использования документации, возможность консультации в магазине.
❹ **Наиболее популярными жанрами сейчас являются стратегии (в реальном времени) типа Command&Conquer, Warcraft II, Total Control и видеотриллеры типа Phantasmagoria, Ripper, Beast Within.**
❺ Открывать магазин имеет смысл, если есть возможность привлечения достаточных средств и работников - профессионалов, впрочем эта формула справедлива для любого дела.
❻ Проблема оперативного, быстрого появления новинок решена, техническое оснащение российских игроков достигло необходимого (для современных игр) уровня. Остро стоит языковая проблема - те же самые игры, но на русском языке или с русскими описаниями, пользовались бы гораздо большим успехом.
❼ Через 2 года от CD-ROM (в привычном понимании) может не остаться и следа, их могут сменить другие виды носителей информации. Игры, конечно, останутся и получат дальнейшее развитие как вглубь (в смысле качества), так и вширь (в смысле популярности), причем лицензионный товар будет преобладать.
❽ Оценивать работу - нашу, наших партнеров и конкурентов - должны независимые эксперты.
❾ **С очень большим одобрением отношусь к играм российских производителей, с нетерпением жду, когда они станут сравнимы (по количеству и по качеству) с играми зарубежного производства.**

## Алексей Семенов, директор компании «Битман»

❶ Компания «Битман» образована в середине 1994 года.
❷ С момента основания фирма «Битман» специализировалась на продаже 8-битных и 16-битных игровых телевизионных приставок «Сега», ее аналогов и программного обеспечения. Около года покупателям предлагаются игровые лазерные CD для приставок Panasonic 3DO, SegaMega CD и SegaSaturn. Более полугода компания продает и игры для PC.
❸ Компания «Битман» имеет 3 розничных магазина в Москве и филиалы в Санкт-Петербурге, Нижнем Новгороде, Екатеринбурге, Хабаровске, Новосибирске, Ростове, Киеве, а также располагает сетью примерно из 100 независимых дилеров. Наши покупатели - молодые люди от 16 до 35 лет самых разных социальных слоев.
❹ **Наиболее популярными являются так называемые триллеры. На втором месте находятся стратегически игры. Кроме этого, достаточной популярностью пользуются ролевые игры.**
❺ Богатая графика, сложный, интересный и увлекательный сюжет, максимальная реалистичность происходящего на экране стали залогом успеха компьютерных игр. Ни одна из действующих на рынке компаний не продает только игры. На вопрос о целесообразности открытия магазина ответить непросто. Это зависит от маркетинговой политики, инвестиций, команды и многого другого.
❻ Пиратские копии, низкая покупательная способность основной массы населения.
❼ Рынок будет динамично развиваться с появлением локализованных игр, при этом спрос может существенно увеличиться. Большой толчок расширения рынка могут придать специализированные программы на CD-ROM, включая различные справочники, энциклопедии, атласы, поваренные книги, программы для ведения личного бюджета.
❽ Явного лидера на рынке нет. Однако достаточно активно действуют такие компании, как «Лампорт», «Азия». С продавцами пиратских CD-ROM опыта работа у компании нет.
❾ Встречаются очень любопытные игры, однако все они уступают западным по уровню и качеству графики. **Сегодня соотношения продаж российских игр по сравнению с западными составляет 1:10.**

**АНЕКДОТ:**
"Так больше не может продолжаться. Нужно брать **инициативу** в свои **руки**. Как **говорили древние** - хватит собирать камни, настало время **их** разбрасывать."

(цитата из речи тов. Тетриса на предвыборной компании)

Журнал Pro Игры в гостях на студии "Пилот" у

# Александра Михайловича Татарского



Pro: Сколько у вас сейчас проектов на студии "Пилот"?

Александр Татарский: Глобальных проектов не так много, как было раньше. Есть один большой проект под условным названием "Руслан", пока я не знаю, что из этого получится, но мы хотим сделать фильм или, может быть, большой сериал или полнометражный мультфильм. Пока не могу сказать, в каком жанре будет эта работа, хочется привнести нечто из русских былин. Во-вторых, находится в работе длинный сериал о приключениях братьев Пилотов. Это фильм, больше 6 часов, какие-то куски уже готовы, но сейчас этот проект притормозился, потому что он практически не финансируется. Если мы решим финансовые вопросы, работа будет продолжена. Сейчас же все находится в таком вялотекущем виде. Братья Пилоты - персонажи широко известные зрителю по мультфильму "Следствие ведут колобки". Уже 6 новых фильмов об их приключениях готовы, на Мосфильме печатают копии, и, наверное, осенью они появятся на экранах телевизоров. Но кроме этих 6 фильмов в работе большой сериал, и совсем неизвестно, когда он будет готов.

Pro: А то, что вы делаете совместно с компанией "Геймос"? Я имею в виду компьютерную игру под условным названием "Поход за Карбофосом".

А. Т.: Да, этот проект делается с нашими персонажами, братьями Пилотами, и с нашими художниками - Олегом Коростылевым и Игорем Богачевым. Сейчас к ним присоединилось еще несколько девочек, у которых большого опыта, и даже маленького, нет, но они хорошие художники. Посмотрим, что из этого выйдет, все-таки первая попытка сделать игру. Мы не только с Сотниковым делаем нечто подобное, также еще тесно сотрудничаем с фирмой "Дока", уже выпустили вместе с ними "Происхождение видов". Это была, в свое время, достаточно неожиданная затея, нас это заинтересовало, и теперь мы начинаем делать компьютерные книжки. Нащупываем, что мы сможем сделать в компьютерном формате. Я даже не знаю, к какому жанру относится игра, которую мы делаем с "Геймосом". Я, к сожалению, не владею терминологией и не разбираюсь в компьютерных играх. Женя Сотников скорее мог бы определить ее жанр, в игре - 15 уровней, есть и ходилки, бродилки, и головоломки, и аркадная какая-то часть, то есть, комбинированная вещь. Я не могу похвастаться, что я видел много игр, и могу ее с чем-либо сравнить. Мне кажется, получится нечто забавное и насыщенное.

Pro: Никто из ваших художников до этого не работал с компьютером?

А.Т.: А что такое компьютер? Ведь это не более чем инструмент. И художнику, который умеет делать анимацию, научиться это делать с помощью компьютера гораздо быстрее, чем тому, кто умеет работать на компьютере, но не художник, не мультипликатор. Наши сильные стороны - это сценарная работа, которой вряд ли могут похвастаться другие компьютерные фирмы, то есть, по уровню - это другая, профессиональная, весовая категория, а также наши персонажи, и, конечно же, наши художники. А слабая сторона - то, что у нас нет опыта производства компьютерных игр. Поэтому мы сами этим не занимаемся, а работаем с профессионалами, с "Геймосом" и "Докой". Мы выбрали этих двух партнеров и надеемся, что у нас что-то получится. По крайней мере, нам это интересно.

Pro: А из тех немногих игр, которые вы видели, вы во что-нибудь играли?

А.Т.: У меня очень странное отношение к играм. Я, с одной стороны, отношусь к ним ревниво, так как только они попадают в компьютер, все перестают работать и начинают играть. Причем играют везде: от Японии до Штатов, и цивилизация на этом много теряет. В этом смысле, это очень вредная штука. У меня нет привычки, я сам не играю в игры. Наверное, в Doom интересно играть. Но это ведь инфекция. Это - как семечки грызть, остановиться невозможно, когда начинаешь.

Pro: А как вы относитесь к компьютерной мультипликации?

А.Т.: А я не знаю, что такое компьютерная мультипликация. Есть просто мультипликация. Я видел несколько фильмов Ласеттера, его ранние авторские короткие фильмы, не Toy Story, у меня все никак не хватает времени посмотреть его до конца. Кроме его работ я не видел ничего, что можно было бы назвать искусством. Искусство мультипликации не подразумевает, что нечто, сделанное с помощью определенной технологии, - это хорошо и высокий класс, а если иначе - это не годится. Имеет значение только то, что сделано, каким режиссером и как. Режиссеру для воплощения его замысла нужна какая-то технология: это может быть рисунок, это может быть пластилин, это может быть песок, масло на стекле, компьютер с программой трехмерной графики, все, что угодно. Это инструментарий, и не более того. Когда Ласеттер придумал, скажем, "Историю Велосипеда", или, например, у него есть еще несколько маленьких пятиминутных фильмов, блестящих как фильмы, просто как произведения искусства, а не от того, что они сделаны на компьютере. Просто потому что они придуманы блестящим режиссером и сценаристом. А то, как он их воплотил - это уже другой вопрос. Фильмы придуманы так здорово, что именно в трехмерной графике их только и можно было сделать. То есть, если бы он использовал для изображения этих игрушек куклы или пластилин, фильмы бы проиграли. Ласеттер придумал, как использовать на все 100 % технологию. Но, кроме его работ, я не видел больше ничего стоящего. Вся остальная трехмерка хороша в рекламе, для вращающихся букв и космических примочек, потому что так не сделаешь вручную. Но, как любой ярко выраженный прием, она ущербна, потому что однообразна. Нельзя же все фильмы делать одинаково. Я не могу сказать, что существует трехмерная компьютерная мультипликация - это не какой-то вид искусства. Существует мультипликация, отдельные произведения, которые требуют такой технологии. Там нет особого вида режиссуры, это нельзя выделить в другой вид искусства. Это даже не жанр. Жанр - это детектив, комедия. Это не имеет отношения к жанру, это вопрос технологии. При этом в нашей стране с этой технологией произошло очень странное явление, когда появились первые персональные компьютеры (где-то в восьмидесятые годы). Причем я был одним из первых русских, кто это видел. Потому что много ездил на фестивали и мог бы привезти одну из ранних моделей компьютеров. Но я этим не заинтересовался тогда. Был эдаким луддитом: я технику не люблю, я люблю рисованную мультипликацию. Правда, теперь я смирился с существованием техники. Так вот, на Западе этот инструмент первым делом попал в руки профессиональных студий, так как они богатые. Понимаете, Диснеевская студия богата. А в России все сложилось иначе: ни одна из студий, ни "Пилот", ни "Союзмультфильм", ни студия на телевидении, не могли себе позволить купить эту технику. Да и сейчас не могут: не может себе "Союзмультфильм " купить Силикон, нет у него свободных денег, и, тем более, не было в семидесятые-восьмидесятые годы. В основном, компьютеры в России попали в новые коммерческие структуры типа банков. То есть, техника попала не к профессионалам от кино, а к людям, у которых есть деньги. Потом они привлекли к себе толковых технарей, и образовались новые команды, у которых, конечно, есть свои сильные стороны, но у них нет одного: толковых сценаристов и толковых режиссеров. Правда, безусловно, есть амбиции, и потому они уже никогда не обратятся на студии. Так сложилось. А ведь могло быть иначе: первой могла бы выпускать трехмерные компьютерные фильмы студия "Союзмультфильм", а не Б. С. Графика, VideoInternational или Render Club, или еще кто-то. Это чисто советское, аномальное явление: то, что эти стороны оказались разобщены. Те, кто умел, не имели денег, а те, у кого были деньги, они не уме-

**Послужной список Московской Анимационной студии «Пилот»**

**1989 год:**
«Лифт-1»
«Корова»
«Его жена курица»

**1990 год:**
«Авиаторы»
«Пумс» (совместно с Computrade International, США)
«Чудеса»
«5/4» (совместно с ФРГ)
«Полночные игры» (совместно с студией «Панорама» из Санкт-Петербурга)

**1991 год:**
«Охотник» (совместно с Computrade International, США)
«Ловцы жемчуга»
«Лифт-3»
«Песнь о Вольфганге Неустрашимом, достославном истребителе драконов»
«Андрей Свислоцкий»
«Путч»
«Автогонки»

**1992 год:**
«Лифт-4»
«Лифт-5»
«Гипнэротомахия»
«Последний»
«Введение»
«Я вас слышу»
«Я иду искать»

**1993 год:**
«Происхождение видов»
«Другая сторона»
«Тук-тук»
Farewell
Golden Gate

**1994 год:**
«Гагарин»
«Пустышка»

**1995 год:**
«Эксгибишн»

ли. Конечно, они научились чему-то, безусловно. Но я бы ни сказал ни про одного человека из этих новых компаний, что он классный режиссер. Для того, чтобы сказать нечто подобное, я должен увидеть хотя бы один классный фильм.

Pro: Назовите, пожалуйста, мультипликационных режиссеров, которых вы уважаете и считаете классными.

А.Т.: Давайте, я могу их пересчитать по пальцам. Их не так много, ни в какой стране мира не бывает много гениальных людей. Это, во-первых, Норштейн, Хитрук (мой учитель), Назаров. Это Пярн из Эстонии, Саакянц из Армении, Александр Петров из Ярославля, Леша из Свердловска. У нас есть очень хорошая обойма режиссеров. Много молодых хороших ребят.

Pro: Вы считаете русскую школу очень сильной?

А.Т.: Да, безусловно. Она только однобока. Она не умеет и не имеет опыта производства коммерческих фильмов. Но много фестивальных наград. Ведь это не случайно. Не бывает много наград по совпадению. Когда один фильм снимает урожай наград на многих фестивалях, это не случайность. Но, опять же, этот десяток лучших режиссеров не имеет возможности работать с новым инструментарием.

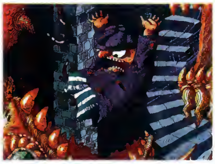
Pro: Я с удивлением заметила, что художники, которые привыкают работать на компьютере, через какое-то время разучаются рисовать. И все меньше и меньше hand made графики.

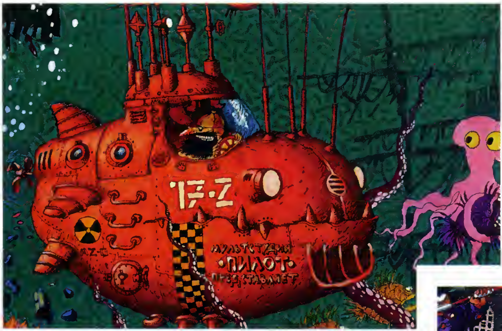
А.Т.: Это плохо. Очевидно, все это засасывает, я этого боюсь интуитивно и держусь от компьютеров подальше. Конечно, это связано не с компьютером, а с психологией человека. Мне 46 лет, и я за рулем всего 4 года. То есть, до 42 лет я ходил пешком. И как-то композитор Гриша Гладков мне сказал, что, как только я куплю машину, то уже через полгода я поймаю себя на том, что даже в ближайшую булочную буду ездить на машине. Так оно и есть. Я разве что в туалет не езжу на машине. К этому привыкаешь очень быстро, и не отвыкнешь никогда. Абсолютно непонятно, как жил без этого раньше. Техника обладает такой магией. То же самое с remote control, с компьютером. Это чисто психологический феномен, но это только взаимоотношения техники и человека, а не мультипликации и компьютера. Ведь сам по себе это замечательный инструмент, и вы это знаете прекрасно. Просто те, кто начинают на нем работать, они как бы оказываются по другую сторону. Сначала они были по одну сторону - то есть, совсем не пользовались, потом оказались по другую - то есть, без компьютера ничего сделать не могут и пользуются только этой технологией. Это плохо, ведь искусство - это всегда mix, оно очень полифонично. Оно не может держаться только на приеме. К примеру, когда я сделал "Пластилиновую ворону", а потом "Падал прошлогодний снег", я получил кучу писем, в которых люди мне без конца предлагали сценарии, где что-то перелепливалось в другое. Но это уже было сделано, и мне не хотелось тиражировать этот прием. Я ищу что-то другое. Нельзя доить успех от одной технологии. И компьютер - это не какая-то конечная станция, к которой все идет, а просто один из населенных пунктов. Можно сделать компьютерный мультфильм, если твоя идея требует именно такого воплощения, а потом сделать рисованный, потому что другая идея требует другого. Если у тебя есть компьютер, это не значит, что ты можешь сделать на нем мультфильм. Например, Ласетеру важно было показать, что это игрушки, их всамделишность, их игрушечность, то, что они не живые. И компьютерная графика идеально для этого подходит, потому что видно, что они пластмассовые, мертвые, трехмерная графика дает эту поверхность, эту фактуру. Именно это и было ему очень важно: то, что игрушки не становятся персонажами, человечками, они не живут жизнью людей, они живут жизнью игрушек. И он нашел для своего великолепного замысла нужный инструментарий. Игры тоже для этого подходят, хотя они меня во многом раздражают. Я бы не хотел, чтобы мой ребенок сидел целыми днями за компьютерными играми. Хотя придется, конечно, покупать ему компьютер. Ребенку сейчас 4 с половиной года, уже можно ему купить компьютер, журнал "Домовой" советует с 3 лет. Конечно, эта опасность есть, и он будет играть. Но плевать против ветра бесполезно, так же как бороться с приливами и отливами, и с затмениями луны. Вопрос один: как это контролировать. Если мы сделаем компьютерную игру, то моя задача как художника одна: это должна быть смешная,






забавная игра со смешными персонажами, и мне не должно быть стыдно. И потом у нас есть запатентованные персонажи, которых мы раскручиваем, - братья Пилоты. Нам интересно сделать игру именно с ними, а не вообще с человечками. И мы хотим, чтобы эти персонажи были в игре, существовали бы подобные игрушки, выпустили книжки с этими героями, школьные учебники, календарь и т. п. Как Микки-Маус, ведь он везде: тапочки, футболки, жвачки. Или, к примеру, Beavis&ButtHead. У них есть свое отрицательное обаяние. Они нарисованы так, как мальчики рисуют на переменках в тетрадке, тут нет никакого искусства. Таких может быть миллион, но только эти два стали поп-символами и принесли огромный доход. Потому что это отдельная профессия - их раскрутили. Не важно было, кого раскручивать, а важно было, как. Это отдельная грань режиссуры: как продать персонаж. Тут существует еще одна проблема. Мы абсолютно не знаем компьютерного рынка, мы не знаем, как на нем выиграть. Игра делается долго, стоит дорого, дальше выходит, что она убыточна: нельзя вернуть даже половины денег, в России она не окупится. Где окупится? Попробуйте выйти на западный рынок и продать игру, он перенасыщен. Слишком много неизвестных, слишком мало опыта. Во-первых, я надеюсь все-таки на то, что у нас будет огромный рынок, ведь Россия большая страна, и рынок игр растет. Во-вторых, у нас есть персонажи, знакомые именно в России, в раскрутку которых мы сейчас очень вкладываемся. И игра будет на русском языке. С "Происхождением видов" я не знаю пока, как получилось. У меня нет статистики: весь тираж купили или нет, даже если весь, прибыль будет крошечная. Но мы работаем и мы надеемся, что рынок здесь будет. Что получится, мы увидим через 2-3 года. Опять же, если 6 новых наших фильмов одновременно пойдут по телевидению, то тогда это и будет та самая






реклама, которая сработает на раскрутку нашей игры.

Pro: А сколько осталось мультстудий у нас в стране?

А.Т.: В Свердловске - одна, в Питере - одна, в Москве - "Союзмультфильм", "Пилот", в Ярославле - один Александр Петров работает. Все мультстудии сейчас в очень плохом положении. Если вам кто-то скажет, что у нас хорошо идут дела, не верьте этому человеку. Потому что мультфильм сейчас стоит очень больших денег, и никто их не вкладывает. Если компьютерных игр можно продать 2000 штук и посчитать деньги, то мультфильм нельзя продать вообще. Телевидение платит за эксклюзивный показ: 60 долларов за минуту мультфильма. То есть, мы, к примеру, отдаем первому каналу 4-минутный мультфильм "Гагарин", который имеет номинацию на Оскара, Пальмовую ветвь в Каннах, Гран При в Канаде, чертово количество наград, и при этом мы делали его 2 года, а телевидение может нам заплатить за него 240 долларов, и больше мы не имеем прав его где-либо показывать в течение 2 лет. Так мы даже не возвращаем один процент от наших затрат. Минута мультфильма стоит многие и многие тысячи долларов. То есть, нужно быть сумасшедшим и очень хотеть это делать, чтобы продолжать делать мультфильмы. По идее, эта отрасль должна в нашей стране умереть, что очень печально. Во всем мире она прибыльна. Причем, если бы у нас были большие мультфильмы с раскрученными персонажами, то на хвосте у них возникали бы популярные компьютерные игры. Во главе паровоза идет большой сериал, минимум 13 серий по 26 минут. Персонаж раскручивается, дети смотрят сериал по телевидению, он становится популярным, они его любят, потом идут комиксы, книжки, майки, в том числе компьютерные игры. Вот такой большой сериал продается по всему миру. А четырехминутный фильм - нет. Но только на большой сериал нужны деньги, а их нет. Ну, Госкино поддерживает 2-3 проекта в год как важные для искусства, и то у них тоже нет денег. Получается замкнутый круг. Мы выпали из мирового производства мультфильмов. У нас есть некоторое количество талантливых режиссеров, которые могут сделать маленькие эстетские фильмы для фестивалей. А вот индустрии мультипликации, которая во всем мире крутит миллиарды долларов, у нас нет и не было никогда.

Pro: Но в индустрию компьютерных игр здесь тоже никто не вкладывает миллионы. Но все, действительно, надеются на развитие рынка.

А.Т.: Я и в правду не считаю себя специалистом в компьютерах. Но я буду к ним относиться хорошо, при этом думая, что это один из инструментов, что он не заменяет собой ни мозги, ни идеи, ни сценарии, ни режиссерские навыки. Ведь режиссура - это такой вид деятельности человека, как и журналистика, который универсален. Если я режиссер по профессии, то понятно, что я не оперный режиссер, я делаю мультфильмы, но если придут петлюровцы и заставят, то, по идее, я могу или я должен поставить оперу или театральный спектакль или цирковое представление. Я могу это сделать, потому что режиссура универсальна. Если я владею этим мастерством, то могу быть режиссером всегда, и могу сделать, в том числе, компьютерную игру. Ведь есть свои секреты во всем, и в опере тоже, но если человек - режиссер, он может их постичь. Если человек - не режиссер, то все это носит самодеятельный характер, в какой бы технологии он это ни делал. PRO



### Legends of Kesmai
### Kesmai

Драконы сторожат груды золота и драгоценных камней, подземное царство населяют загадочные гуманоиды, среди заброшенных кладбищ обитают странные и непонятные твари, колдуны, грабители, воины и прочие искатели приключений исследуют покинутые жителями города и бесконечные лабиринты подземных катакомб. Такова игра Legends of Kesmai, продолжение классической ролевой игры в коллективном режиме под названием Island of Kesmai. Перед вами просто необъятное поле деятельности: свыше 100 000 квадратных футов территории, населенной множеством зловредных существ. Даже самый бесстрашный авантюрист легко может сгинуть без следа в этих дебрях! Игра увидит свет летом 1996 года на America On-line, CompuServe и arthLink Network. К плюсам относятся простейшее управление при помощи мыши и коллективный сетевой режим.









### The Dragon's Tale
### Kesmai

Вы бежали очень долго, кажется, что прошли часы. Вы уже задыхаетесь, и, кажется, что нож все еще торчит из вашей груди... Вы смотрите вниз и видите, как кровь все сильнее бьет из раны... За спиной нарастает топот и вой врагов. Вы с надеждой смотрите на своего напарника, но, увы, он выглядит еще хуже. Похоже, настал ваш последний час...

Вы не испугались? Тогда добро пожаловать в средневековый фантастический мир игры The Dragon's Tale. Выбрав себе персонажа, играющий отправляется в полное опасностей путешествие по местности, населенной жуткими монстрами. Расстраивая коварные планы врагов, вы приобретаете необходимый опыт и верных друзей. Смертельная опасность таится буквально за каждой дверью. Уж чего-чего, а этого в The Dragon's Tale более, чем достаточно. Время выпуска игры еще не определено. Сотни пользователей могут одновременно играть в одном игровом мире, поскольку игра специально разработана для коллективного сетевого и модемного режимов (Kesmai - разработчик Air Warrior I&2 и Harpoon Online). Действие захватывает благодаря перспективе от первого лица и полной свободе движений.

### Shattered Legacy
### Origin

Одновременно с тем, как id Software отправила в "плавание" по волнам Internet игру Deathmatch Quake Test, Origin провела публичное семидневное тестирование своего будущего хита в коллективном режиме под названием Shattered Legacy. Shattered Legacy станет очередным продуктом из весьма популярной игровой серии Ultima, ведущей свое начало аж с 1980 года. Ultima On-line превращает игровое окружение в целый сетевой мир, в котором могут взаимодействовать одновременно сотни играющих. Вообще очень похоже на Ultima 8: тот же ракурс обзора "над головой" с изометрической перспективой в 3D, только все это, вдобавок, в SVGA (65 535 цветов). Графика, звук и прочее содержатся в программном обеспечении клиента, которое вы загружаете обычным способом на своем ПК, а удаленные сетевые серверы обеспечивают взаимодействие с другими пользователями. Естественно, интерактивность (в том числе живые диалоги) - ключевой элемент игры. Возможно, уже в нынешнем (а скорее всего, в будущем) году UO превратится в круглосуточную "саморегулирующуюся и генерирующую саму себя" сетевую службу, иными словами, задачи, головоломки и так далее будут создаваться системой автоматически в виде реакции на действия многочисленных пользователей. Например, если дракон питается мясом оленей, а играющие уничтожат всех оленей в лесу, вполне возможно, что дракон, дабы не умереть от голода, отправится на поиски пищи в близлежащий город... Итак, все (да-да, именно все!), управляемые системой персонажи - от мирных поселян до кровожадных бандитов - будут непрерывно заняты поисками пищи и крыши над головой, реагируя на изменения обстановки. Получается настоящий виртуальный мир, живущий по своим законам! Планы действительно грандиозны. Каждый персонаж обладает определенным набором навыков - от магии до гончарного ремесла. В духе Ultima 8 вы получите доступ к множеству заклинаний, сможете покупать здания и даже нанимать банды наемников для их охраны и обороны. Есть идея дать играющему возможность плавать по морям-океанам, вступать в профессиональные гильдии и даже избирать себе карьеру преступника, не имеющего права честно трудиться и обязанного постоянно что-нибудь воровать. Так или иначе, Origin намерена тщательно разрабатывать систему логической мотивации действий игровых персонажей, именно в этом им видится ядро всего мира Ultima On-Line. Конечно же, в традициях настольных ролевых игр, вы сможете присоединиться к проходящей мимо очередной компании авантюристов, направляющихся на другой конец света, дабы вызволить кого-то там из плена или разорить логово орков. Словом, идеальные условия для коллективной игры с множеством участников, а сочетание визуальных эффектов Ultima 8 с игровым стилем Dungeon весьма эффективно.

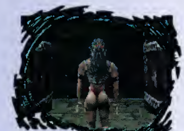
### Daggerfall
### Bethesda Softworks

Daggerfall является вторым продуктом из ролевой серии The Elder Scrolls, значительно превосходя при этом своего предшественника The Elder Scrolls: Arena.

Император направляет вас в провинцию подавить в зародыше готовое вот-вот вспыхнуть восстание. В отличие от первого продукта серии, теперь от вас уже не требуется следовать лишь одной, заранее определенной сюжетной линии. Вы можете выбирать любой из многих путей, расследуя запутанные истории и узнавая тайны любви и ненависти, борьбы за власть и нескончаемых придворных интриг. От вашего решения зависит, какая из политических элит сумеет получить власть в Daggerfall, от чего, в свою очередь, зависит баланс сил в империи Tamriel. В игре можно путешествовать по замкам, пещерам, горам, долинам и даже под водой, приобретать в собственность корабли и ремесленные предприятия, участвовать в экономической политике, торгуя товарами и услугами, создавать собственные персонажи и магические предметы.



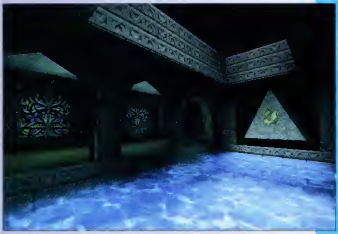

BITMAN
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ И МУЛЬТИМЕДИА
ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ
Sound Vision 16 Gold Pack ESS 688
Sound Vision 32 Gold PnP
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОЛОНКИ
SP-690 ( 25 Watt Active Speakers)
AT-120 ( 120 Watt Active Speakers)
JC-610 ( 300 Watt Active Speakers)
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЛЕКТЫ
16 VDSP MPC Upgrade KIT 6x (Wearnes 620)
32 Gold MPC Upgrade KIT 6x (Creative)
Smart Upgrade KIT 4x (Panasonic 581)
Smart Upgrade KIT 6x (Creative)
ВИДЕО
Movie Vision MPEG Lite With TV output
ИГРЫ (последние хиты)
COMMAND & CONQUER (box)
DUKE NUKEM 3D (box)
SHIVERS (box)
STONEKEEP (box)
THE BEAST WITHIN (Gabriel Knight 2) (box)
WARCRAFT 2 (box)
WARHAMMER (box)
WING COMMANDER IV (box)
Всего более 70 игр, ассортимент которых постоянно обновляется
Приобретая товары в наших фирменных магазинах вы застрахованы от обмана.
Не соблазняйтесь дешевыми низкокачественными подделками.
Помните, что скупой платит дважды.
ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ
-BITMAN 8 bit
-BITMAN SUPER 16 bit
-BITMAN SUPER UCS 16 bit (с системой "мега-кей")
-PANASONIC 3DO (made in Japan, в комплекте 1 игровой CD)
-GOLD STAR 3DO (made in Korea, в комплекте 1-2 игровых CD)
-Большой ассортимент картриджей и игровых CD
SEGA ОТ ОФИЦИАЛЬНОГО ДИСТРИБУТОРА
-SEGA MEGA DRIVE 2
-НОВИНКА!!! SEGA PICO (детский обучающий игровой компьютер)
-SEGA MEGA CD (в комплекте 1 игровой CD)
-SEGA 32X (мощное 32-битное дополнение к SEGA MEGA DRIVE)
-SEGA SATURN (лучшая 32-битная приставка в Европе)
-SEGA GAME GEAR (ручная игра с цветным монитором и сменными картриджами)
ГАРАНТИЯ НА ВСЕ ТОВАРЫ ДО 1 ГОДА!
АДРЕСА НАШИХ ТОРГОВЫХ ЗАЛОВ:
-ул.Тверская 16/2 (ст.м. "Тверская", "Пушкинская", "Чеховская")
-ул. Нагорная 12 к.1 (ст.м. "Нагорная")
-ул. Декабристов 38 к.1 (В здании компьютерного центра R-STYLE, ст.м. "Отрадное")
ТЕЛЕФОН ДЛЯ СПРАВОК:
316-10-01(справка)127-69-54 (оптовый отдел)



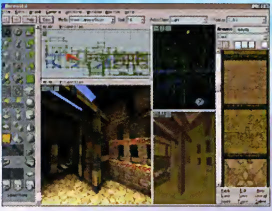
## Unreal
## Epic MegaGames

Фирма Epic работала над Unreal целых два года, и теперь то, что у них получилось, выглядит... даже сказать страшно... лучше, чем Quake! Игра, конечно же, представляет собой трехмерную "стрелялку" от первого лица. Нет сомнения, что Quake до сего времени оставался непревзойденным эталоном, как по уровню технологии, так и по увлекательности игрового процесса. Большинство подражаний вполне заслуживали эпитета "жалкие". Но, о чудо, есть секретное оружие, заготовленное фирмой Epic MegaGames, которое может сбросить Quake с пьедестала лидера, и зовется оно - Unreal.

Главный герой этой игры-события - женщина. Это своего рода удар по сексизму некоторых 3D-игр (вспомним, хотя бы Duke Nukem 3D). Вместо того, чтобы попадать в плен к "чужим", эта девица сама разносит их в пух и прах. Сюжет игры позаимствован из Aliens, Predator и Stargate. Вы - последний уцелевший после падения корабля-тюрьмы на неизвестную планету - внезапно оказываетесь в самом тесном соседстве со злобными тварями-монстрами. Героиня хватает четырехствольную базуку (винтовку) и немедленно принимается сражаться за выживание в этом кошмарном мире. И в каком мире! Он представляет собой смесь средневековой фэнтэзи и инопланетной технологии. По идее, вдохновленной фильмом Stargate, старинные земные сказки связаны именно с этим инопланетным миром, где драконы и прочие странные твари существуют на самом деле. В вашем распоряжении будет все: от карманного фонарика до магических артефактов, позволяющих превращаться в любого из существующих в игре монстров, а оружие можно специально настраивать.



В отличие от DOOM-а, с его dungeon-образными уровнями, или Duke Nukem 3D, с уровнями великолепными и захватывающими, в Unreal предпринята попытка создать окружение, похожее на реальный мир, а сама идея уровней подверглась пересмотру. Уровень Unreal - это здание, реальная структура, причем на горизонте вы действительно можете видеть следующие уровни-здания. Переход с уровня на уровень должен происходить плавно, практически незаметно - с задержкой всего в одну или две секунды. Смертельные поединки на выживание могут разворачиваться в масштабах всего игрового мира, где играющие выслеживают друг друга, переходя с уровня на уровень. В Unreal предусмотрены варианты уровней как для коллективной, так и для одиночной игры, поскольку принципы их построения сильно различаются. Вы можете даже создать Unreal-сервер. К нему будут подключаться играющие, сервер будет содержать несколько взаимосвязанных уровней. Плюс здесь состоит в том, что если вы не хотите искать противников, вы просто идете на сервер, как на обычную страницу www, и вот вам готовые уровни. В созданных же играющими уровнях могут быть указаны Internet-овские адреса других Unreal-серверов, что дает возможность для действительно всемирной игры. Таким образом, Unreal приобретает некоторые характерные черты MUD. Когда вы умираете, вы теряете свое оружие, но благодаря различным системам набора опыта и подсчета маны, вы сохраняете некоторые атрибуты созданного вами персонажа. Владельцы Unreal-серверов обретают небывалые возможности управления игрой. Они могут устанавливать время суток, освещение и управлять монстрами. Например, секретные комнаты будут открываться лишь в определенное время, а различные чудища выползать только по ночам.



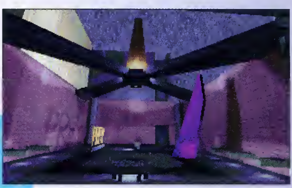
Но больше всего Epic гордится своим редактором уровней. Если вам приходилось играть в DOOM с wad-файлом, созданным каким-нибудь любителем этой игры, вы можете представить то новое измерение, которое дает самодельный уровень. Но в то время, как в DOOM создание нового уровня представляет собой запутанную головоломку, UnrealEd достаточно прост. Еесли вы в состоянии освоить графическую программу под Windows, вы справитесь и с этим редактором.

В полном соответствии с текущим трендом Unreal выполнен в виде полигонального мира, но... при этом достигнуто разрешение 640 на 480, то есть, привычное VGA осталось далеко за кормой! Средства редактирования графики, применяемые Epic, оказались настолько совершенными, что даже Silicon Graphics решила приобрести их для создания собственных 3D моделей. В Unreal свыше трехсот 24-битных текстур (созданных при помощи Fractal Design Painter) создают практически безграничные возможности для моделирования. Добавьте сюда освещение в реальном времени (также лучшее на сегодняшний день), толпы полигональных монстров, и вы поверите в успех этой новинки. И, при этом, в тени пока что скрыто немало секретов... Окончательная версия Unreal предстанет во всей своей красе приблизительно в ноябре.



## Prey
## Apogee

Зловредные инопланетяне похищают обитателей других солнечных систем, дабы затем использовать их в качестве живых мишеней или объектов охоты. На этот раз, увы, в лапах безжалостных пришельцев очутились вы.



Лежащий в основе игры 3D engine обеспечивает игроку свободу действий, он позволил создателям воплотить самые смелые архитектурные замыслы: многоэтажные комнаты, пересекающиеся мосты, а любая поверхность без труда превращается в наклонную плоскость. Реалистичные эффекты освещения создают ощущение присутствия: странные архитектурные сооружения отбрасывают мягкие тени, а при наложении лучей от нескольких источников света возникает соответствующая цветовая гамма. Вообще, игра изобилует технологическими новинками. Полностью текстурированные изображения инопланетян производят сильное впечатление. Между прочим, на них можно смотреть под любым углом, даже сверху и снизу.

Коллективный игровой режим заложен изначально. В Prey можно играть по модему, ЛВС или же через Internet. Количество участников игры ограничивается не внутренними характеристиками, а разве что возможностью сервера и пропускной способностью коммуникаций. Предполагается, что 10-15 участников в обычном сетевом режиме не будут испытывать никаких затруднений, если же число играющих составит 25 или выше, потребуется специальный рабочий сервер. Все управление игровым процессом в коллективном режиме сосредоточено на сервере, так что тот или иной участник игры может преспокойно покинуть "поле боя", а затем вернуться. Более того, в случае изменения кода сервера или же DLL Windows'95 (или Mac) правила игры также можно модифицировать. Можно создавать новые игровые параметры, а модификации подвергнется только сервер, пользователям же никакого дополнительного программного обеспечения не понадобится. Prey предлагает несколько игровых режимов: Comm-bat (то же, что и в DeathMatch), co-op и team. Кроме того, можно выступать в роли наблюдателя, то есть, перемещаться по игровому миру, оставаясь "невидимым" для других участников. Наконец, один игрок может выступать в качестве подчиненного по отношению к другому участнику.

**Psygnosis** объявляет о новых играх

До конца этого года Psygnosis планирует выпустить несколько новых игр. Во-первых, Lemmings Paintball. Впервые эти знакомые грызуны с суицидальными наклонностями станут гомоцидальными (еще и убийцами), и их удастся натравить друг на друга в кровопролитном режиме Capture the Flag.

Поклонники шедевра Эндрю Спенсера (Andrew Spencer) Ecstatica будут рады узнать, что вскоре должно последовать продолжение, названное пока Ecstatica II. Кроме того, напоминаем, на подходе Discworld II и The Island of Dr.Moreau.



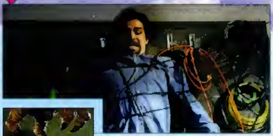


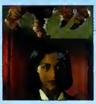
**GT Interactive Software Corp.** обратилась к FormGen Corporation с предложением об обмене одного миллиона обыкновенных акций GT на все нереализованные акции FormGen. Компания FormGen является издателем игры Duke Nukem 3D, а GT Interactive намерена выпустить коммерческую версию Quake. Предложенная сделка стала предметом активных дискуссий в телеконференциях. Было бы весьма интересно, если бы оба вышеупомянутых продукта были выпущены одним издателем. На прошлой неделе GT Interactive также добавила к списку своих приобретений компанию The WizardWorks Group, известную своей разработкой D!Zone и другими компиляциями, созданными за счет добавления новых уровней к популярным играм. Что же касается FormGen, то они готовят к выпуску 3D "стрелялку" Shadow Warrior, которая должна увидеть свет уже в нынешнем году.

**Sierra On-Line**

**Phantasmagoria 2**: A Puzzle of Flesh (октябрь) - еще одна кошмарная история, приключившаяся с Робертой Уильямс, представляет собой скорее не продолжение, а вторую часть запланированной трилогии. На этот раз обошлись без дома с привидениями, но ужасов от этого меньше не стало...

Sierra также готовит к выпуску Cyber Gladiators для PSX, кроме того, в октябре ожидается выпуск Leisure Suit Larry 7: Yank Hers Away и объявлено о выпуске Outpost II - продолжения популярного стратегического бестселлера. В качестве консультантов для создания игры были приглашены специалисты НАСА. В итоге получилась одна из самых реалистичных, на сегодняшний день, имитаций космических реалий. В качестве командира космического корабля, отправленного для создания новой колонии, вам придется нести ответственность за принятие множества решений, связанных с распределением людских и материальных ресурсов. Для верного выбора места будущей колонии придется учитывать массу разнообразных климатических и физических факторов - от вулканической активности до температурного режима. Ответственность действительно велика - ведь за вашим кораблем-разведчиком следуют транспорты с будущими колонистами. Outpost II - это высокая реалистичная 3D-графика, простой и удобный интерфейс, а также полная оперативная документация.





**Little Big Adventure 2**
**Adeline**

Little Big Adventure фирмы Adeline стала одной из самых знаменитых игр для ПК, а Little Big Adventure 2 (LBA 2) производит не менее приятное впечатление. Фактически, LBA 2 представляет собой совершенно новый полигональный мир, в котором, однако, сохраняется привычная 3D изометрическая перспектива. Новый сюжет, персонажи, движения и текстурирование. Словом, все стало быстрее, больше, лучше и без старой, действующей на нервы системы сохранения игры. Главное новшество LBA 2 - это полигональное игровое окружение. При приближении и удалении изображения не распадаются на пиксели, и, в целом, сохраняется высокое качество SVGA. Возросшая мощность процессоров позволила улучшить текстурирование различных компонентов игрового мира, например, если раньше изображения кораблей были какими-то плоскими и невзрачными, теперь они будут тщательно текстурированны.

Революционные изменения зрительных изображений - это далеко не все. Сам игровой механизм также заметно изменился. Twinsen по-прежнему имеет четыре типа движений: нормальное (Normal), осторожное (Discreet), быстрое (Agile) и агрессивное (Aggressive), но теперь в каждом случае он, кроме всего прочего, может прыгать. Многим казалась нелогичной способность Twinsen налетать с разбегу на стены, вызывая при этом разрушения, так что этот элемент устранили, и теперь при столкновении с препятствием герой, подобно резиновому мячу, отскакивает назад. Сложная схема сохранения игры заменена на более простую и удобную, по принципу "сохраняй, где хочешь". Сюжетный замысел пока окутан плотной завесой секретности, известно лишь, что действие начинается по прошествии значительного времени после того, как Twinsen победил злодея Dr. Funrock в конце первоначальной игры LBA. Создатели даже отразили "старение" многих знакомых игровых объектов. К сожалению, выхода LBA 2 придется ждать до декабря.



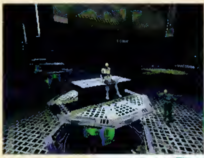
**The Pandora Directive**
**Access**

Пожалуй, у большинства так называемых "интерактивных фильмов" имеются два существенных недостатка. Во-первых, чаще всего пользователю ничего не остается делать, кроме как сидеть и смотреть ужасно низкокачественное видео. Во-вторых, сам сюжет видео, как правило, выполнен очень грубо, прямо-таки топорно. Нетрудно понять, почему "интерактивные фильмы" завоевали, в целом, недобрую славу. Однако, фирма Access в своем продукте под названием The Pandora Directive решила преодолеть оба вышеупомянутых недостатка.

Продолжение Under A Killing Moon (а речь именно о нем) скорее напоминает приключенческую игру с высококачественным видео, чем "интерактивное кино". 3D engine, создающий в течение всей игры необычайно детализированное окружение, следует признать одним из лучших (конечно, при этом необходим, соответственно, один из самых быстрых процессоров), так что есть все условия для по-настоящему глубокого сюжета. Вашего героя зовут Tex Murphy, и ему приходится распутывать сложнейший клубок интриг, связанный с загадкой исчезновения цивилизации древних майя. В джунглях Юкатана вы ищете древние надписи, боретесь за выживание в стиле Харрисона Форда, и так далее. В числе известных исполнителей следует назвать Таню Робертс ("Шина - королева джунглей"), Джона Эйгара ("Пески Иводзимы") и Криса Джонса. С учетом неизбежных технических ограничений ПК, игру актеров следует признать мастерской, а качество видео действительно на высоте.

Особо следует отметить игровые возможности продукта. В The Pandora Directive действительно можно играть! Имеются три линии повествования и семь вариантов концовки плюс два уровня сложности (для новичков и опытных пользователей). Выпуск The Pandora Directive намечен на август.

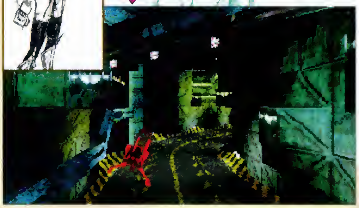




### Terminus Scavenger

Terminus представляет собой футуристический 3D-action. Детали сюжета пока что не выяснены, но важно другое: все 3D было выполнено при помощи новейшей революционной технологии NURBS (Non-Uniform Rational B-splines). Благодаря ей всяческие закругления, конусы и сферы теперь можно делать гораздо более аккуратно, чем это позволяла привычная полигональная технология. Освещение осуществляется в реальном времени, а затенение смотрится эффектно благодаря еще одному производному NURB - технологии под названием NURB interpolated volume rendering.





### Return Fire
### Time Warner Interactive



Любителям Command and Conquer вовсе не обязательно сидеть, сложа руки, в ожидании выхода Red Alert. Уже в июне увидит свет стратегическая игра под названием Return Fire. Это нечто вроде Desert Strike, только здесь придется еще и думать. В вашем распоряжении находятся четыре боевые машины, при помощи которых вам предстоит взломать оборону противника, затем прорваться в тыл на маленьком "джипе", захватить неприятельское знамя и вернуться к своим. Достаточно несложно, и в то же время, идеально подходит для игры вдвоем. Экран легко разделяется пополам, так что вам нет надобности подключаться к ЛВС.

Возможно, тактика "малых сил" (одновременно вы можете использовать лишь одну единицу боевой техники) может показаться примитивной. Но это совершенно обманчивое впечатление. У вас есть вертолет, танк, боевая машина пехоты и джип, то есть, каждая машина имеет строго определенный диапазон возможностей. При игре вдвоем получается достаточно интересно: вы перемещаетесь по карте, минируете мосты, выпускаете по противнику ракеты и, одновременно, стараетесь защитить свою собственную базу. Но главное - не пропустить момент, когда маленький и юркий джип сможет похитить заветное неприятельское знамя! Год назад Return Fire был признан одной из лучших и наиболее сложных игр для приставки 3DO. Правда, игру также критиковали за слабость системы искусственного интеллекта в одиночном режиме, но в нынешней версии для ПК AI вполне отвечает своему предназначению.

### Pray for Death
### Virgin

Этот жестокий action придется по душе любителям Mortal Combat-ов. В Pray for Death нашему вниманию предлагается галерея оригинальных персонажей (всего их девять), каждый из которых наделен только ему одному присущими особенностями и боевыми навыками. Герои действуют в тщательно проработанном и эффектном окружении. Отличные скоростные качества специально разработанного игрового engine-а сочетаются с реалистичными звуковыми эффектами. Как положено, предоставляется возможность игры в одиночку, вдвоем или же в коллективном режиме.





### Murder Death Kill

Мир видеоигр переживает драматические перемены. Статус ПК настолько повысился, что ведущий американский разработчик консольных игр, Shiny Entertainment, решилась конвертировать свой последний хит под названием Murder Death Kill. Мы уже были свидетелями превращений Cool Spoot, Aladdin и Earthworm Jim, но Murder Death Kill обещает нечто гораздо большее...

В реалистичном 3D-мире действует управляемый вами супер-снайпер. Он весь одет в черное, а на голове у него... то ли пистолет, то ли ружье, в общем, нечто стреляющее. Почему на голове? В этом-то и кроется суть новаторского замысла Shiny Entertainment. Поскольку обе руки героя остаются свободными, он может совершать гораздо больше маневров и движений, чем обычно, например, карабкаться по стенам или же совершать длинные прыжки, одновременно ведя огонь на поражение! Есть еще одно преимущество: снайпер наводит свое грозное оружие на цель одним лишь поворотом головы, а для того, чтобы прицелиться, нужно просто "вглядеться" в свою жертву. Это выглядит достаточно забавно: зафиксировав свой "взгляд", например, на удаленном окне здания, вы через некоторое время начинаете видеть то, что находится в помещении, как если бы смотрели в мощный бинокль. Действие MDK происходит в гигантских мегаполисах, которые непрерывно разрастаются, грозя со временем заполнить всю поверхность Земли. В борьбе за спасение окружающей среды от всепроникающей техногенной цивилизации и вершит свое черное дело наш герой-снайпер...



Окружение проработано с высокой степенью детализации, так что, при приближении или удалении от экранного объекта, он не превращается в кучу пикселов. Например, поймав в оптический прицел ни о чем не подозревающую жертву, вы можете даже разглядеть у нее в руке чашечку с кофе.

Представители Shiny клянутся, что Interplay сможет начать выпуск игры Murder Death Kill в декабре.



## Star General
## SSI



Это космическое продолжение серии Five Star производства SSI. Итак, вы разбили союзников в пух и в прах, играя в Panzer General, закрепили свой успех в Allied General и даже перенеслись в иные миры, благодаря Fantasy General. Чего же боле? Теперь осталось облачиться в скафандр, вступить на борт могучего космического крейсера и устремиться к звездам. Вы командуете межзвездным флотом - The Fleet, созданным Межпланетным Сообществом (Alliance of Worlds).

Двухуровневая схема боевых действий покажется знакомой любителям игр из серии Five Star: вы осуществляете стратегическое маневрирование на просторах Вселенной либо же переходите на тактический уровень - при этом бои ведутся на поверхности какой-либо планеты. Правда, теперь вам, как Генералу, придется не только руководить собственно боевыми действиями, но и управлять целым военно-промышленным комплексом - заводами, орбитальными станциями, научно-исследовательскими центрами и так далее. Как нетрудно догадаться, технологии будут играть здесь не последнюю роль. Подробности, впрочем, пока что неизвестны, за исключением того факта, что в игре будут представлены шесть технологических уровней. Сам процесс, конечно же, отнюдь не хаотичен: имеются заранее подготовленные сценарии и целые кампании - совсем как в классическом Panzer General. Особое внимание уделено совершенствованию AI. Есть сетевой и модемный режимы, причем вы можете играть и за "плохих парней", выбрав одну из шести враждебных космических рас. Графика будет выполнена в SVGA с традиционным для данной серии игр обзором "над головой" плюс 3D-анимация и 2D-фоны. Интерфейс, по сравнению с прежними продуктами серии, претерпит некоторые изменения: появится возможность разделения экрана по принципу карта/панель управления, зато вернется средство свободной прокрутки. Выпуск нового продукта, похоже, состоится осенью текущего года.









## StarCraft
## Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment собирается выпустить в конце года StarCraft, футуристическую стратегическую игру в реальном времени. Играющему предстоит отправиться в глубины космоса для восстановления порядка в Галактике, находящейся на грани межзвездной войны. В StarCraft вы в качестве вождя одной из трех суверенных рас должен выдержать серию стратегических военных миссий, защищая планеты и целые созвездия, применяя новые технологии и держа под контролем ограниченные ресурсы. Каждая из трех рас имеет свои особенности, технологии и атрибуты. Игра создана на основе энжина WarCraft II, но с футуристической графикой и с более трехмерной изометрической перспективой. В StarCraft предусмотрен режим коллективной игры (до 8 участников) - по сети, по модему и через прямое подключение, есть также возможность бесплатной он-лайновой игры через Internet благодаря новому серверу компании battle.net (пользователь платит только за Internet). Игра должна выйти к зиме 1996 года под Windows'95.

## Betrayal in Antara

Sierra On-Line объявила о разработке игры Betrayal in Antara - продолжения ролевой игры Betrayal at Krondor (BaK), выпущенной в 1993 году.

Antara предлагает нам действительно развитую сюжетную канву. Действие происходит в Антарианской империи, основатель которой много веков назад собирал по крупицам свои обширные владения, используя поддержку многочисленных магов и волшебников. Однако, как это нередко случается, некогда могущественная империя пришла в упадок, раздираемая междоусобицами и пораженная коррупцией. Так что нынешнему императору досталось тяжкое наследство, где правят бал интриги, подкуп и тайный террор. Играющие принимают роли четырех основных персонажей, каждый из которых активнейшим образом участвует в круговороте политических страстей: секретные общества и расизм, магия и политическая демагогия, интриги и убийства. Управляемые персонажи путешествуют по земле и под землей, посещая города, замки, таверны, пещеры, подземелья, храмы и т. д. Для удобства ориентирования имеются карты и средства фиксирования положения каждого персонажа на местности. Помимо общих целей, на любом этапе есть промежуточные задания, и в конце каждой главы ваше упорство в борьбе вознаграждается ярким и динамичным видео. Развитая система искусственного интеллекта дает возможность сражаться одновременно с несколькими противниками от третьего лица. Выпуск Betrayal in Antara запланирован на осень 1996 года.

## Deadlock

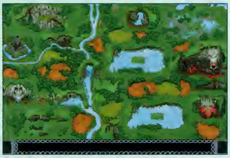
Accolade объявила о готовящемся выпуске новой игры Deadlock, представляющей собой сочетание жанров имперостроительства и высокодетализированной графической имитации. Кроме того, Deadlock станет первым продуктом Accolade, в который можно играть через Internet.





Каждый участник выступает в роли руководителя межпланетной колонии, борющейся за выживание в условиях острой конкуренции, как военной, так и экономической. От вас требуются навыки, необходимые для исследования планет, освоения их природных ресурсов, налаживания строительства и процесса научно-технических изысканий. Играющий выбирает любой из семи видов существ. Выпуск ожидается летом 1996 года.

### Dragon Dice
### Interplay



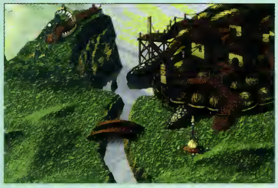
Interplay готовит к изданию Dragon Dice, третью игру в своей серии AD&D, созданную на основе одноименной настольной игры.

Итак, на карту поставлена судьба мира. В этой игре воины Коралловых Эльфов поднимают сабли, гоблинские маги смерти готовят злые чары, а рыцари Лавовых Эльфов седлают ужасных ездовых скорпионов. Каждый играющий должен расставить свои армии на боевых позициях и попытаться захватить территорию, используя тонкое сочетание тактики, магии и грубой военной силы. Бросок следует за броском, применяются разнообразные чары, враги атакуют, войска отступают и выступают в контратаках.

Dragon Dice - это уникальный мир, в котором необычные персонажи разыгрывают фантастические сражения, полагаясь на силы магии, мастерство и удачу. При помощи 112 специальных анимированных цифровых костей (кубиков) можно создавать собственных персонажей и монстров.



Интуитивная обучающая система позволяет изучить оптимальную военную стратегию в битвах против компьютерных противников, а продвинутый режим коллективной игры дает возможность создавать собственные армии и сражаться с другими играющими в сетевом режиме или по модему.



### M.A.X - Mechanized Assault & Exploration

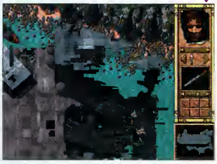
Это - военная action-стратегия. Действие игры происходит в недалеком будущем, когда после очередной экологической катастрофы все выжившие земляне разбились на восемь враждующих кланов и для дальнейшего сосуществования строят в космосе огромные корабли, называемые родами (generation). Во все уголки галактики посланы космические зонды, чтобы найти планеты, пригодные для жизни. Когда подходящая планета найдена, родовые корабли ближайшего клана отправляют к ней главный строительный корабль для колонизации нового мира. Вы были выбраны для управления таким кораблем. Ваш мозг напрямую соединен с компьютерной системой, что позволяет вам мгновенно вступать во взаимодействие со всеми подразделениями, находящимися под вашим командованием. По прибытии в новый мир вы должны разведать и добыть ресурсы, необходимые для поддержания существования колонии. Вам предстоит строить и управлять наземными, морскими и воздушными механизированными подразделениями, защищать новую колонию от кланов-соперников и стараться победить в любой конкуренции. M.A.X привлечет как любителей turn-based игр, так и тех, кто предпочитает реальное время. Предусмотрен режим коллективной игры - по сети (до 4 участников) и по модему.



### Waterworld
### Interplay

Представьте себе будущее без суши. Будущее, в котором на покрытой водой Земле сформировалось "водоплавающее" общество. Это история игры, такая же, как и в одноименном фильме, Waterworld: The Quest For Dry Land. После того, как растаяли полярные шапки, общество перешло к существованию в плавающих городах, называемых Атоллами, а Атоллиеры - жители этих поселений - ведут суровую жизнь в условиях ограниченных ресурсов пищи, почвы и воды, пригодной для питья. Кроме того, они подвергаются постоянным атакам со стороны курильщиков - странной и жестокой общины, терроризирующей Атоллы. Waterworld: The Quest For Dry Land имеет режим коллективной игры по сети или по модему, игра идет в реальном времени и состоит из стратегической части (захвата ресурсов) и быстрых сражений, так что противники могут воспользоваться вашим замешательством или выбором неверного направления. В игре более 16 различных видов вооружений, включая катапульты с огнем, автоматы и гранаты.





### Blood and Magic

Добро пожаловать в давным-давно забытые королевства, где идут жестокие битвы между огромными армиями. Добро пожаловать в Forgotten Realms - самую популярную из всех созданных TSR вселенную Advanced Dungeons and Dragons. Blood and Magic - стратегическая завоевательная игра. Вы попадаете в фантастическую эпоху истории королевств, когда могущественные волшебники использовали магическую Ману для создания армий големов, сражающихся против их врагов. Вам предстоит вступить в эти сражения в роли нового легендарного лидера. Придется воевать в удаленных пустынях, забытых землях и странных экзотических королевствах. И, прежде всего, начнете освоение The Utter East - новой территории в мире Forgotten Realms. Эта загадочная область расположена между Ulgarth и Zakhara. Отсюда в Forgotten Realms приходят новые магия и волшебство. Величайшее магическое достижение этих земель - кровавые кузни (Blood Forges) - могущественные артефакты, силой заклятия позволяющие вызывать целые армии. Попав в Blood Forge, вы получаете во владение сокровище невероятной мощи, способное формировать живые существа и превращать ваших ближних в более могущественные создания. В Blood and Magic имеется 15 стилизованных анимационных роликов о каждой из областей Forgotten Realms. Игра должна выйти летом 1996 года.







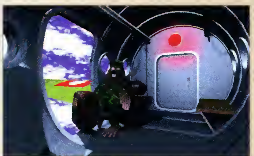
С 31 августа по 7 сентября 1996 года в г. Казани будет проводиться II-й турнир открытого первенства программистов Татарстана. По результатам каждого турнира составляется и публикуется рейтинг профессионализма участников-программистов. Главный приз Академии информатизации РТ - компьютер VIST - Pentium. В конкурсе могут принять участие все желающие программисты (без ограничения возраста), владеющие навыками работы на языках Си, Паскаль или Ассемблер. При разработке своих программ в обязательном порядке нужно использовать разработанные в учебном центре **«Комфест»** специализированные программные модули и компилировать конкурсные программы на компьютерах IBM не старше 486 модели. Участники могут воспользоваться демонстрационной версией конкурсной работы. Для ознакомления со всеми необходимыми материалами, а также для подачи заявки на участие в конкурсе (до 1 августа) можно обращаться:

Казань - учебный центр «Комфест» (перекресток улиц Бутлерова и Маяковского, ГИДУВ, 8-й этаж, для писем 420111, а.я. 704, тел. 38-83-23);

Электронная почта - конференция comtat.comfest сети Relcom (региональные узлы АО «Комтат» в гг. Казань, Нижнекамск, Н.Челны, Чистополь, Бугульма, Заинск), E-mail: root@comfes.kazan.su;

Сдача готовых работ - до 24 августа. Компьютерные бои (до полуфинала) будут проходить с 31 августа в помещении Учебного компьютерного центра «КОМФЕСТ». А финал конкурса, заключительная церемония, а также **ВЫСТАВКА АВТОРСКИХ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ** будут проходить 7 сентября 1996 г. в помещении Торгово-промышленной палаты РТ.

В компании **«СоюзИнтеракт»** началось бета-тестирование пяти новых CD-ROM-ов на русском языке под общим названием «Русская коллекция»(выйдет 1 октября 1996 года). В ней будет целых 2 игры и несколько программ для домашних пользователей. Во-первых, **«Алиса в музыкальном Зазеркалье»** (Win 3.1., Win'95, MacOs) - приключенческая игра с разгадыванием музыкальных загадок. К игре прилагается также интерактивная энциклопедия композиторов. Вторая игра - это **«Военный пинбол»** (Win 3.1., Win'95, MacOs) - неклассический пинбол с полностью анимированными игровыми полями, изображающими театры военных действий. А также в коллекции будут «Арт Студия» (Win 3.1., Win'95, MacOs) - тренажер для обучения рисованию, «Казначей» - программа для ведения домашней бухгалтерии, созданная с учетом специфических российских условий, очень легкая в обращении; «Шопен» - интерактивная энциклопедия, подготовленная ведущими специалистами Московской консерватории, рассказывающая о творчестве великого польского композитора, и «Математика от 3 до 7» (Win 3.1., Win'95, MacOs) - увлекательные анимационные задачки на освоение простейших арифметических действий.

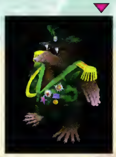




На 20 сентября намечен официальный выпуск новой русскоязычной игры **Twigger** от компании **«Никита»**. Это аркада с 20 уровнями, ориентированная, по словам разработчиков, на «подростков и сочувствующих». Настроение этой сатирической игры выдержано в духе бестселлера Чарльза Спенсера Чаплина («Великий диктатор»). Суть ее сводится к противостоянию двух кланов воинствующих кротов. Вояки вылупляются из яиц, откладываемых диггерами (военными экскаваторами). Кроме выполнения функции наседки, диггер может стрелять по кротам и вражескому диггеру, может отсекать перемещение противника кирпичными стенами. Потенция (жизненная сила) диггера прямо зависит от собранного им урожая морковки и редьки, произрастающей на территории полигона военных действий. Алгоритм перемещения кротов обеих из сторон далек от хаотичного, они гоняются за противником достаточно осознанно, кроме того, они со временем «крутеют» (становятся более мощными). Самые «крутые» кроты могут отложить яйцо нового диггера в случае гибели их родителя. В переходе между уровнями происходит трехмерная сцена инструктажа и присвоение очередного воинского звания. Игра сопровождается музыкой в стиле «техно» Александра Чистякова. Это первая программа «Никиты», поддерживающая игру в локальной сети, а также содержащая полноценное трехмерное вступление, междууровневые переходы и финал игры. Для создания чувства глубокого удовлетворения покупателя CD-ROM с «Твиггером» решено упаковать в железную коробку. Игра идет под Windows'95.










Фирма **«Геймос»** готовит к выпуску новый сборник своих игр **«Игры для Windows»**. Сборник содержит шесть замечательных игр-головоломок для Windows 3.1. и Windows'95: **«Флип-Флоп»**, «АйТи», «Балда», «Девятка», «Уголки», и, конечно же Windows-версию игры «Цветные линии». Первые две игры сделаны в новой технологии Game Maker и отличаются от других хотя бы тем, что включают 3-х мерную анимацию. Остальные игры уже известны по их DOS-версиям, но выглядят более современно.

Диск будет содержать как русские, так и английские версии игр. Так что любители игры «Балда» смогут не только развлечься, но и совершенствовать свой английский.

Состав сборника достаточно интересен. Фирма постаралась сделать не менее привлекательным и его оформление.

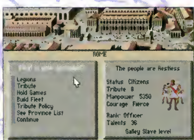


Компания **"Ньюком"** объявила о подготовке к выпуску продолжения **"Подземелья Кремля 2"**, в сентябре начнется бесплатное распространеие бета-версии программы, осенью выйдет коммерческая версия. В новой игре сохранилось разрешение экрана 320х200, но теперь она идет под Windows'95, появились полупрозрачные и трехмерные враги, наделенные AI, увеличилась сложность, но сохранилась юмористическая окраска и незлобность монстров.

Плох тот солдат, который не желает




# Небольшой стратегический обзор



**Начнем, конечно, с "динозавров". Сейчас ведь никому не придет в голову играть в Civilization 1.0 или в King's Bounty. А ведь когда-то...**

В начале Земля была горячая и без жизни. Потом появились динозавры. Потом появились люди. И стали резаться в игры. На первых порах преобладали всякие простенькие аркады, типа тыкания копьем в нарисованного на стене пещерного медведя. Затем зародилось неравенство (см. учебник истории за 5-й класс). Лица, наиболее поднаторевшие в аркадной части, были преисполнены желания повелевать своими (а далее, и чужими) соплеменниками. А для того, чтобы желание переросло в умение, требовались уже несколько иные средства наглядного обучения. Первым тренажером для будущих стратегов, о котором история не умалчивает, явилась придуманная древними индусами чатуранга ("четыре рода войск"). Предлагалось путем передвигания фишек по доске учиться громить противника числом и умением. Данная игра хозяевами мира индусов не сделала, но начало стратегическому жанру было положено (отдельные любители передвигания фишек до сих пор проводят лучшие годы за игрой в модернизированный вариант чатуранги - шахматы).

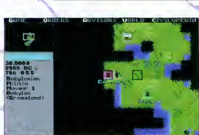
Много с тех пор утекло воды и всего остального. Минуя древние, средние и новые века, весьма богатые любителями игр всех видов и мастей, человечество добралось-таки до наших с вами времен, когда боевым соперником может стать компьютер, ничьей крови особо не жаждущий. И для того, чтобы примерить, скажем, маршальский жезл, совсем необязательно тратить полжизни на всякую суету, службу, дружбу, устранение соперников и победоносные поражения. Отнюдь! Достаточно врубить свой верный ПК и заиграть в... Во что бы заиграть?

**Бойцы вспоминают минувшие дни**
**И битвы, где вместе рубились они.**

Середина 80'х. Странное время. Все, вроде бы, уже можно, но пока ничего нельзя. За окном - черт знает что. Внутри - щелкание клавиш и ненормативная лексика: прогрессивное человечество играет на ДВК в "диггера". Нежелающие играть в "диггера" увлеченно отвечают на вопросы типа: "Сколько мешков зерна раздать солдатам (1-125)..." Они, видимо, рубятся в стратегическую игру. Ну-ну.

Пять лет спустя. Теперь уже точно все можно. Но уже нечего. За окном - все по талонам. Да и денег все равно нет. Зато внутри - батюшки! Что за прелесть! На EGA-шном экране шмыгают туда-сюда маленькие разноцветные солдатики. Небольшие герои верхом на небольших драконах ковыряются в развалинах и штурмуют квадратные крепости. В Россию пришли Warlords!

Первая стратегическая игра, получившая глобальное распространение и пользующаяся любовью отдельных слоев общества до сих пор, - Warlords (фирмы Strategic Studies Group) - являлась чистой Wargame, т. е. военной игрой без всяких экономических, по-





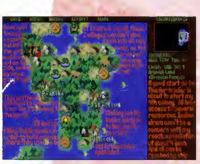
литических и научных заморочек. На небольшой карте среди симпатичных ландшафтов (лесов, рек, гор) располагались крепости, которые предлагалось захватывать. Каждая захваченная крепость приносила доход и позволяла производить определенные виды воинов. Воины объединялись в небольшие армии, которые затем либо обороняли крепости, либо отправлялись воевать. Битвы, по замыслу авторов, происходили следующим образом: две армии, встретившись на одной клетке, выстраивались в ряд, после чего воины, их составляющие, с характерным бибиканием начинали умирать. И "бибикали", пока в одной из армий воины не кончались. Некоторое оживление в игру вносили герои, которые могли командовать армиями (увеличивая их силу) и исследовать развалины замков с сокровищами или могущественными союзниками. В игре могло участвовать до восьми заинтересованных сторон, ходивших по очереди. Частью из них мог довольно бестолково управлять компьютер. Исключительно простая, но увлекательная игровая модель плюс возможность рубиться с коллегами сделала игру, фактически, родоначальницей огромного жанра. Детская мечта сыграть в "войнушку", наконец, осуществилась.

Так начался первый стратегический бум в истории PC. И года не прошло, а прогрессивное человечество, забросив F-19, и даже "диггера", уже вовсю резалось в King's Bounty, Centurion, Star Control и (в большинстве своем) в CIVILIZATION! Пожалуй, именно такими буквами стоит вписать в анналы имя все еще бессмертного творения Сида Майера. До сих пор большинство стратегических игр сравнивают прежде всего с "Цивилиза-

цией". Именно Сид Майер первым реализовал все типичные для стратегических игр концепции: использование природных ресурсов, развитие инфраструктуры, наращивание военной и экономической мощи, научные исследования и открытия, политику, дипломатию, торговлю и т. д. Именно с Civilization (первая версия которой появилась в 91-м году) началось победное шествие стратегий фирмы MicroProse по нашим, тогда еще не очень цветным, экранам.

Хотя и современницы "Цивилизации" тоже не подкачали. Практически каждая из появлявшихся тогда популярных стратегий несла новые идеи и становилась со временем родоначальницей еще одной ветви богатого генеалогического древа стратегических игр. В King's Bounty, например, битвы между армиями из чисто абстрактных (как в Warlords и Civilization) стали вполне конкретными. Например, когда ваша армия встречает на карте вражескую, открывается вид битвы, где обе армии поделены на отряды, по очереди угощающие друг друга стрелами, дубинами и заклинаниями, к большой радости своих военачальников. Разработчики игры Centurion: Defender of Rome пошли еще дальше: они сделали именно битвы ключевой частью игры. Процесс баталии мы наблюдаем в 3/4 (сверху под углом 45 градусов), выбираем для своих войск (пехоты, кавалерии, слонов и т.д.) построение (линия, клин, сильный фланг...) и тактику (фронтальная атака, окружение, удар с фланга...), после чего армии принимаются рубить друг друга, а мы еще можем вносить коррективы в этот процесс, изменяя приказы отдельным отрядам. Такая весьма развитая тактическая модель стала характерной особенностью отдельного класса стратегических игр - симуляторов сражений. Еще одна игра, увидевшая свет в 1990-м году, - первая версия Star Control. Она получилась не больно-то стратегическая: основной упор был сделан на двумерные сражения весьма забавных космических кораблей (где требовалась, в основном, ловкость при топтании клавиш), но имелась и стратегическая часть, где надо было захватывать звездные системы



и строить корабли для упомянутых баталий. И эта самая часть делает Star Control пионером жанра космических стратегий.

В общем, первые стратегии радовали если не качеством исполнения, так хоть свежими интересными идеями. В последующие же два года на "западном фронте" было без перемен - относительное затишье и, главным образом, эксплуатация испытанных образцов. Следующий подъем производства приходится на рубеж 92-93 годов. В это время опять зашевелились размякшие было от Wolfenstein'а мозговые извилины - на свет божий появилась целая плеяда оригинальных стратегий. Которым мировой рынок был весьма рад по трем причинам:

- во-первых, в это время завершился массовый переход на 256-цветную графику, и игрушки перестали напоминать детские книжки-раскраски;

- во-вторых, окрепшие "мозги" PC-шек позволили вместо обрыдлых статических "чатуранг" с ходами по очереди делать динамические игрушки, с резво бегающими выпуклыми объектами и постоянно меняющейся обстановкой;

- а в-третьих, почему бы просто не порадоваться хорошим игрушкам?

В это время появляются такие хиты, как Dune 2, Syndicate, Caesar, Master of Orion и т. д. Каждое название - бальзам на раны... Именно с 92-93-го годов получил глобальное распространение новый подвид - тактические игры в реальном времени. Весело тыкая мышкой, играющий гонял туда-сюда полчища головорезов и смертоносной боевой техники (размером, как правило, со среднего таракана), расцвечивая поверхность экрана взрывами, огнем и дымом. Началось все со второй "Дюны" и "Синдиката", а там - пошло-поехало...

Впрочем, к этому времени набралось такое количество игр, именуемых стратегиями, что выражение "стратегическая игра" уже ничего конкретного не означало. И, расписывая истекающему слюнками коллеге по телефону какой-нибудь последний писк моды, приходилось постоянно выдавать что-нибудь типа: "Карта как в Star Control'е, но вместо наземных боев - махровая бибикалка, как в Warlord'ах, а в космосе драка - что-то типа King's Bounty", и т. д." В связи с чем, видимо, пришло время придумать какой-нибудь стандарт именования разных подклассов богатой стратегической семьи. Разложим по полочкам произведения дней давно минувших, недавно минувших и неминуемых! Предлагаем вниманию полупочтенной публики:

### Карманный определитель стратегических игр: (А-Я)

Прежде всего, игры, огульно именуемые стратегиями, можно грубо поделить на три больших класса: собственно Strategy(стратегии), Wargame(чисто военные turn-based игры) и Tactics(тактические игры). К собственно стратегическим предлагается отнести игры, где события происходят в глобальном масштабе, основные объекты - города (планеты, звезды..) и армии(флоты, косм. корабли...) плюс имеется серьезная экономическая (политическая, научная) модель; предполагается долгое и вдумчивое развитие (строительство, производство, исследования, модернизация...). Это, например, такие монстры, как Civilization, Master of Orion, Heroes of Might & Magic, Settlers и т. д. Чисто военными будем именовать игры типа Warlords (сюда же относится и богатое семейство гексагональных игр типа Battle Isle и всевозможных General'ов). Здесь, как правило, предельно простая игровая модель; экономика и хозяйство отсутствуют; главный акцент - на управлении войсками и захват ключевых объектов (крепостей, городов, заводов и т. д.). Наконец, тактическими назовем игры, где процесс идет на небольших пространствах, игровая модель упрощена, подразумевает, главным образом, строительство/эксплуатацию зданий и боевых единиц тактического значения - отдельных воинов или единиц боевой техники. В таких играх (Dune, Warcraft, Command & Conquer, Syndicate, UFO, Jagged Alliance...) действие, как правило, происходит в реальном (или ускоряемом) времени и заключается в координации действий боевых единиц плюс поддержании и развитии незамысловатой материальной базы.

Каждый из этих трех классов, опять же, представляется чем-то весьма пестрым, и процесс деления можно продолжить.

**Стратегии (Strategy)**

Появился сей класс уже в начале 90-х. Первых его представителей мы уже где-то перечисляли. Здесь же заметим, что практически все стратегии того времени (и многие - последующего) относились к подклассу turn-based (т. е. с ходами по очереди). Далее, все turn-based игры можно условно поделить на плоские (с картой планеты или некой ее области) и космические (где карта традиционно векторная, и по понятным причинам, единственные обитаемые места - звездные системы или даже отдельные планеты).

Прародителем и эталоном плоских turn-based игр является Civilization. Ее потомки году так к 94-му распались на два вида - в одних (Colonization, (C)Microprose 1994, или Rise&Rule, (C)Sierra On-Line 1996), слегка видоизменялись время и место действия, некоторые концепции игры, но битвы оставались абстрактными. Впрочем, сей факт не смущал и не смущает поклонников Civilisation - ведь не в битвах основная привлекательность такой игры! Главное достоинство Civilization, послужившее причиной не меньшего триумфа Civilization II, - это сложность и жизненность многосторонней политэкономической модели игры, к которой во втором издании добавилась великолепная графика и множество новых возможностей. Единственным конкурентом "Цивилизации" может стать давно заявленная "диким Биллом"









Стили игра Destiny, выхода которой караул уже устал ждать. Выйдет - поглядим.

Представители другого вида плоских стратегий объединили черты Civilization и King's Bounty, (C) New World Computing. Строительство, развитие и путешествия на плоской карте объектов, изображавшихся на заре времен значками-иконками, а позднее - движущимися объемными фигурками, по-прежнему напоминали "Цивилизацию", но битвы уже превращались в отдельные микро-игры. Произведение MicroProse образца 1994 года, Master of Magic, кроме довольно интересной (магической) концепции развития и обогащения, предлагало битвы в стиле раннего Centurion. Прямой наследник King's Bounty - игра 1995-го года Heroes of Might & Magic - предлагала куда более стратегическое содержание игры (нужно было собирать природные ресурсы, захватывать города, строить в них здания для пополнения запаса войск и заклинаний), но все тот же принцип битвы - с передвижением отрядов по очереди. Появившийся на год раньше Hammer of Gods сочетал тот же принцип ведения боя с традиционной плоской стратегией типа Civilization, но с несколько урезанным набором возможностей - без науки и дипломатии (не положено - викинги...). Наконец, в совсем недавно вышедшей игре Conquest of the New World, (C) Interplay, битва происходит по весьма оригинальным правилам: солдатики (пехота, кавалерия, пушки) передвигаются по клетчатой доске и могут атаковать группами и командами, причем более эффективны атаки одновременно с нескольких сторон и/или несколькими родами войск. Одним словом, плоские turn-based стратегии со сложной битвой предлагают приятное разнообразие способов изведения противника. Основные игры, относящиеся к этому виду, уже перечислены. В скором времени ожидается Heroes of Might & Magic II с качественно улучшенной графикой.

Помимо плоских, немало наделано и космических стратегий. Наиболее знаменитой игрушкой данного вида стал (и остается до сих пор) Master of Orion (все та же Microprose, 1993). Здесь реализован весь "цивилизационный стандарт": производство, наука, дипломатия, поданный в "межзвездном" контексте. Предлагается, используя все более совершенные виды планетарной и космической техники, разобраться со всеми враждебными братьями по разуму, подружиться с дружественными, и в итоге - стать эдаким "президентом галактики". Экономическая модель здесь несколько проще, чем в Civilization, зато присутствуют планетарные и космические битвы, строительство межзвездных кораблей "из запчастей", позволяющее соорудить посудину, полностью отвечающую вашим желаниям и помыслам, а также изобилие рас (каждая со своими преимуществами) и сложные взаимоотношения между ними (от заключения альянсов до засылки вороватых шпионов). Примерное соответствие данному эталону выдержано и в большинстве других игр данного вида, самыми заметными из которых можно считать Reunion (1994) и Ascendancy (1995), (C) Virgin, где территориальная единица опустилась с уровня звездной системы до уровня планеты, на которой можно строить разнообразные здания, а общее действие игры несколько отступило от понятия turn-based. Например, в Reunion действие идет непрерывно (хотя и медленно), а Ascendancy позволяет автоматизировать многие процессы (включая управление планетами) и "запускать" время вплоть до первого важного события. Продолжателями данного жанра должны стать Master of Antares (продолжение Master of Orion) и Star Control 3, (C) Accolade, который обещает стать весьма стратегической игрой (с построением звездной империи), хотя и сохранит старые добрые аркадные битвы кораблей в качестве средства разрешения проблем.

Наконец, большая семья стратегических игр откололась от основного древа в 93-94 годах, положив начало новому классу - полудинамических стратегий. Основная идея игр этого класса - совместить симулятор города (типа SimCity) с военной стратеги-

ей. Пионером данного класса стала игра Caesar фирмы Impressions (1993 год). Заодно с обычными задачами симулятора городской жизни (создание и развитие инфраструктуры путем строительства зданий, дорог и всяческих усовершенствований плюс зарабатывание денег на означенное строительство) предлагалось защищать свой город от варваров и расширять империю путем несложных боевых действий. Продолжателем дела Impressions стала фирма Blue Byte, выпустившая в свет игру Settlers, где маленькие человечки, шныряя туда-сюда по своим делам, ведут нехитрое, средневекового образца хозяйство, добывая всяческие природные ресурсы и перерабатывая их для своих нужд. Грамотное ведение хозяйства ведет к росту экономической и военной мощи, который неизменно заканчивается разорением хозяйства ваших соседей по миру Settlers. В целом, игры данного рода происходят в реальном времени, но очень неторопливо: пока срубят лес, пока из него сделают доски, пока принесут к месту постройки дома, можно спокойно выпить чашечку кофе. Или три. Но сам процесс жизни такого мира настолько захватывает, что оторваться невозможно. Что подтверждается появлением вторых серий обеих этих игр в конце прошлого - начале этого года. Рекомендую! И Caesar II, и Settlers II вас не разочаруют. Разве что могут надоесть..

### Чисто военные игры (Wargame)

Как мы (да думаю, и вы) уже замечали, повышенной сложностью концепций эти игры не страдают. Что с избытком компенсируется их неимоверным количеством и разнообразием. Одна только фирма SSI наплодила их столько, что диву даешься: Panzer/Allied/Fantasy General, Great Naval Battles 1/2/3/4... всех и не перечесть. Самыми популярными издателями этого жанра являются Avalon Hill, Three-Sixty Pacific, SSG, QQP, Blue Byte, Atomic Games, Koei. Большинство игр данного рода - гексагональные (т. е. клетка карты имеет шестиугольную форму, что облегчает расчет расстояний и снимает все проблемы с передвижением по диагонали). Отличаются все они разве что несколько различными правилами. В основном, предлагается путем координации передвижений и атак фишек (означающих различные боевые единицы) либо полностью избавиться от вражеских фишек, либо захватить некие ключевые позиции (города, заводы и т. д.). Wargame, вообще, недалеко ушел от настольной игры, и для оживления процесса обычно используются самые невероятные правила плюс разнообразные звуковые и видеоэффекты, поясняющие, каким именно способом ваши фишки портят или уничтожают друг друга. Несмотря на все вышесказанное, такие игры могут быть весьма интересны: разнообразие правил и игровых ситуаций часто требует интенсивного просчета вариантов, а удовлетворение от видеороликов с сообщениями типа "наши победили" после долгой и нудной игры велико. Лично мне из перечисленных больше всего понравились Allied General (где за счет большого разнообразия родов войск и довольно логичных правил создается вполне правдоподобная и интересная модель Второй Мировой) и Warlords 2.0, которые сохранили (и преумножили) прелесть первых Warlords за счет неплохой графики и некоторых усовершенствований.

### Тактические игры (Tactics)

Наиболее популярный в наше время класс стратегий, тактические игры берут начало в 1992-м году, когда выход в свет Dune 2 (фирмы Westwood) перевернул все представления о компьютерной игре. Это была первая игра, реализовавшая все традиционные идеи объектно-ориентированного программирования. На относительно небольшом пространстве (наблюдаемом в 3/4 с высоты птичьего полета) быстро развивались события, основными героями которых были отдельные объекты - здания и боевые единицы. Каждый тип объекта обладал уникальными свойствами. Разнообразные здания выполняли каждое определенную функцию, причем выполняли динамически - заводы в реальном времени производили всяческую боевую технику, комбайны-харвестеры собирали spice (некий весьма дорогой, и единственный в игре, природный ресурс), сторожевые башни защищали базу от вражеских войск и т. д. Всевозможные виды солдат и боевой техники - тоже в реальном времени - выполняли ваши приказы (например, двигаться туда-то или атаковать того-то). Игра была разделена на эпизоды-миссии, в каждой из которых нужно было добиться полного контроля над новым участком планеты. По графике, игрушка была вполне на уровне, по замыслу и сюжету - революционной. Изменения, дополнения и потомки не заставили себя ждать. Спустя год фирма Blizzard выпускает свою версию - Warcraft. Действие игры переносится в средние века, на смену танкам и заводам приходят рыцари и замки, со всеми прилагающимися к ним прелестями - орками, волшебниками, катапультами и т. д. Тот же самый engine, но с другими декорациями и некоторыми дополнениями, снова завоевывает сердца, ко-










шельки и жесткие диски. В последующие годы появляются все новые и новые клоны "Дюны". Разработчики Dune 2 выпускают игру Command & Conquer, в которой действие переносится на Землю, в недалекое будущее, таинственный spice заменяется не менее таинственным элементом tiberium, техника фантастическая - техникой менее фантастической, а красота и увлекательность - еще большей красотой и увлекательностью. Примерно в те же сроки Blizzard отвечает второй версией Warcraft - с SVGA-графикой, тонной новых персонажей, зданий и вооружений, морскими и





воздушными сражениями, и т. д., и т. п. Но и этого мало - в течение следующего года появляется еще масса дополнительных миссий и к Warcraft, и к C&C. Происходящее начинает напоминать гонку вооружений. Единственное, что толком не изменяется (а должно бы!) - это "мозги" объектов. По-прежнему, компьютерный оппонент может справиться с вами только количеством войск, но никак не хитростью действий и разнообразием тактики. Поскольку все игры этой семьи допускают (и приветствуют) сражения по сети между желающими, это несколько притупляет остроту проблемы, но - данное семейство можно справедливо окрестить "тактика с акцентом на производство" - практически все миссии подобных игрушек проходятся путем простого накопления большого количества боевых единиц. С последующим запусканием образовавшегося табуна на территорию противника. По-прежнему, эффективно управлять большой армией при помощи мышки и примитивных команд - проблематично.

Чего нельзя сказать об играх другой ветви тактического семейства - с ярлыком "тактика командных операций". Породило данную ветвь, видимо, изобилие литературных и кинематографических изысканий на тему коммандос и секретных операций. Предлагаемые игры, как правило, позволяют командовать небольшим отрядом крутых парней, походя решающих все проблемы "методом молотка". Причем в силу оторванности команды от базы при выполнении заданий, акцент делается именно на виртуозное управление вашими головорезами, как правило, при многократном перевесе сил противника. Разные производители по-разному подходят к проблеме управления головорезами: существуют игры в реальном времени и turn-based.

Первые по духу и реализации весьма близки к аркадам. Основатель жанра, Syndicate фирмы Bullfrog (1993), позволял командовать максимум четырьмя в разной степени механизированными головорезами на службе у некой сверхкорпорации будущего, основной задачей которых всегда оставалось крушить все вокруг, истребляя полицейских и головорезов-конкурентов. Но необходимость постоянно координировать действия команды, совершенствовать ее физическую форму и вооружение, устанавливать контроль над новыми и новыми территориями, - все относилось скорее к комбинации стратегических и тактических сооб-





ражений. Так что припишем данные игры к стратегиям и, заметив, что все real-time-тактики (например, продолжение того же Syndicate - American Revolt или игра Cannon Fodders фирмы Virgin) отличаются великолепной графикой, пойдем дальше.

А дальше - остается последний, неохваченный нашей пропагандой, класс тактических игр - turn-based-тактика командных операций. Столпами класса, безусловно, являются UFO фирмы MicroProse и Jagged Alliance фирмы Sir-Tech. В обеих игрушках на вашей совести остается набор команды крутых парней с последующим обеспечением, вооружением и бдительным руководством ее действиями. Действия эти проходят без лишней спешки; ваши подопечные и их конкуренты ходят по очереди, предоставляя вам возможность подумать, прикинуть, выбрать подходящее оружие, сохранить игру и ка-а-а-к... Причем если парни из Jagged Alliance (1995) сражаются за презренный металл (в этой игре вы руководите командой наемников-коммандос, освобождающей тропический остров от узурпатора), то у парней из UFO задача посложней. В первой серии, UFO: Enemy Unknown (1994), предлагается спасти человечество от назойливых марсиан, сыплющихся на наши с вами головы в летающих тарелках. Во второй серии, X-COM: Terror from the Deep(1995), инопланетяне, лишившись летающих тарелок, лезут на сушу из-под воды. Из каких щелей они будут появляться в третьей серии, X-COM: Apocalypse, пока неясно. Но известно, что данная игра будет уже не turn-based и перейдет в раздел real-time-тактики. Тогда как Jagged Alliance 2, по последним слухам, будет весьма напоминать своего предка (хотя и будет посимпатичней).

На чем наш скромный определитель пока что, увы, кончается. Будут новые стратегии - поглядим.

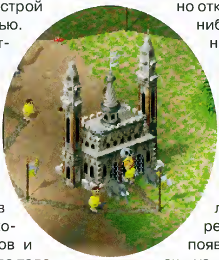
Воевать ведь, как известно, - не играть! Но играть - все-таки лучше.

Дан




| | |
|---|---|
| **Издатель** | **Blue Byte** |
| **Процессор** | **486** |
| **Память** | **8 Мб** |
| **Монитор** | **SVGA, VESA LBA or PCI card** |
| **Система** | **DOS 5.0 или старше** |
| **Жесткий диск** | **35 Мб** |
| **Звук** | **Soundblaster и совместимые** |
| **И еще** | **2x CD-ROM** |

Прошло более двух лет с того момента, как первые сетлеры начали бродить по экранам компьютеров. Они суетились, носили туда-сюда всякое барахло, рубили и сажали деревья, стучали молотками и звенели мечами. При этом они покорно, но в то же время, довольно бестолково, выполняли любые ваши указания и делали все нужное и ненужное для достижения великой победы. Ваши подопечные были вполне самостоятельными, их можно было оставить без присмотра на четверть часа или даже больше. Очень серьезных изменений за такое время, как правило, не происходило. Главное, чтобы злобный дровосек не вырубил все деревья, или наоборот, чтобы слишком добрый лесник не засадил все свободное пространство елками. Игра не требовала от вас быстрой реакции и умения быстро щелкать мышью. Отдав приказ, вы могли расслабиться и отдыхать, наблюдая за его исполнением.



Сетлеры второго поколения сохранили в себе все свои прежние достоинства, а также приобрели много новых. Вместо абстрактных миссий с кодами вам предлагается кампания из 10 миссий, сопровождаемая увлекательной историей о путешественниках, потерпевших кораблекрушение. Отважные римляне, имеющие в распоряжении только обломки своего корабля, колонизируют необитаемый остров и находят в одном из его уголков что-то вроде телепортера. Не долго думая, они проходят сквозь него, и оказываются на следующем острове - начинается вторая миссия. Выясняется, что и здесь кто-то построил такой же загадочный телепортер. Но на этот раз вам не удастся обойтись без боя. Местное население будет категорически против использования их святой реликвии для ваших научно-исследовательских целей. Поэтому вам придется безжалостно убить огромную толпу глупых аборигенов для того, чтобы пробить себе дорогу к телепортеру. Далее история повторяется, но с учетом того, что на новых островах вас ожидают все более злобные и более воинственные местные жители. Кроме кампании, можно сыграть в любой из двадцати отдельных сценариев.

Было бы слишком странно, если бы в новой игре не улучшилась графика. Все здания, люди, ландшафты и меню полностью перерисованы, и выглядят теперь гораздо приятнее. Более того, в игру введено понятие архитектурного стиля, и теперь дома у каждой из наций выглядят по-своему (прямо как в Civilization II!). Система меню упрощена и оптимизирована, в каждом меню появилась кнопка вызова подсказки. Новая оконная система позволяет открывать вам одновременно несколько окон и перемещать их по экрану. Например, можно открыть и оставить постоянно висеть в каком-нибудь уголке окно с картой, что очень полезно, когда ваша колония занимает пол-острова или больше. Одновременно в другом окне можно наблюдать за работой какого-нибудь очень важного здания или за участком местности, где что-нибудь строится. И еще одна полезная возможность в новой версии: в меню каждого здания появилась кнопка, позволяющая приостановить его работу. Например, если лесники сажают деревья гораздо быстрее, чем дровосеки их рубят, во избежание появления густых зарослей можно периодически устраивать лесникам отпуск до тех пор, пока баланс не восстановится.

Структура экономики была также модернизирована и расширена. Добавлено несколько новых типов зданий, и, как следствие, введено несколько новых профессий. Появился еще один источник еды: охотник, который носится за слоняющимися по лесу зайчиками, барашками, другими несчастными животными и зверски расстреливает их из лука. Но это явно не постоянный промысел: неконтролируемая охота, как правило, приводит к полному истреблению животных. Новый ресурс - вода -





добывается из-под земли с помощью колодца. Наличие воды в земле могут определить все те же геологи, но с учетом того, что искать надо не в горах, а на ровной местности. Вода в сочетании с зерном - настолько универсальные продукты, что с помощью них можно выращивать жирных свиней, разводить вьючных ослов и даже делать пиво. Ослы назначаются в помощь ленивым носильщикам на дороги с повышенным грузопотоком. В отличие от людей-носильщиков, ослы более проворны и быстрее переносят грузы, но зато не умеют читать газеты, прыгать через скакалочку и надувать пузыри из bubble gum. Пиво, как известно, предназначено для того, чтобы его пить. Сразу представьте себе толпу упившихся людей, которые не совсем понимают, что они делают. В результате булочнику они приносят камни вместо муки, мельнику - бревна вместо зерна, а из катапульты стреляют хлебом и рыбой. Чтобы такого не происходило, пиво выдают, во-первых, строго по норме, и во-вторых, исключительно солдатам. Для производства 1 солдата нужен 1 бочонок пива, 1 меч и 1 щит. Чтобы заставить солдат драться лучше есть надежный и проверенный временем способ. Для этого надо добывать золото, из которого монетчик сможет отлить монеты диаметром около полметра, а то и больше. Эти огромные монеты необходимы солдатам, чтобы покупать себе новые мечи и щиты. Рядовому полагается деревянный меч и круглый деревянный щит. Более опытные рядовые меняют со временем меч на бронзовый. Сержанты, офицеры и генералы имеют, соответственно, бронзовый, серебряный и золотой мечи и такие же треугольные щиты. Сами принципы сражения у новых сетлеров немного изменились. Во-первых, ваши солдаты умеют выходить из крепостей навстречу атакующему противнику, и во-вторых, раненый в битве солдат не может вернуться в дом и восстановить свое здоровье до тех пор, пока все враги, участвующие в сражении, не будут убиты. Можно сказать, что старый принцип драки "один на один", когда с каждой из сторон выстраивается очередь желающих посражаться, заменен на новый - "стенка на стенку". Теперь мы имеем те же самые две очереди, но только процесс идет не последовательно, а параллельно. То есть, каждый из солдат выбирает себе противника, и все дерутся одновременно. И, между прочим, воевать теперь можно не только солдатами. Построив рядом с границей катапульту, можно закидать вражеские крепости большими грязными камнями.

Одно из самых серьезных нововведений - это торговые корабли. Чтобы построить корабль, необходима верфь (там же теперь строятся и лодки). А чтобы пользоваться кораблем, надо построить пристань. С пристани можно отправить корабль в экспедицию для освоения нового острова. Для этого он должен взять на борт доски, камни и строителя (этот набор необходим для постройки пристани на новой земле). После того, как строительство пристани будет закончено, можете, не задумываясь, строиться дальше вглубь нового острова. Все необходимые материалы вам будут привозить корабли, не занятые в экспедициях. Поэтому для своевременной доставки материалов рекомендую строить как можно больше кораблей.

Что еще можно отметить в новой версии? Это хорошо известный по другим играм "туман", то есть, вы видите местность только в пределах ваших границ, а дальше ее предстоит разведывать. Для разведки можно либо высылать скаутов, либо строить для них смотровые вышки. Самым приятным изменением в игре можно назвать возможность нормально строить дороги, указывая при этом флагами только начало и конец пути, а не прокладывая ее метр за метром. Также введена очень полезная опция house names, постоянно отображающая названия всех зданий и их производительность. А самые нетерпеливые игроки смогут теперь ускорять игровое время (клавишей "V").

Как видите, сетлеры второго поколения заметно шагнули вперед по графике, музыке (а она теперь в виде аудиотреков на CD) да и по решению ряда концепций в самой игре. Поэтому они обязательно сохранят всех своих старых поклонников и найдут, конечно же, немало новых. Я уверен, что со мной согласятся многие: это именно та игра, которая позволяет вам отдыхать и расслабляться. PRO

Петр Высотин








# Quake

## pre-release

| Разработчик | id Software |
|---|---|
| Издатель | GT Interactive |
| Машина | 486DX2 |
| Система | MS DOS 5.0 или Windows'95 |
| Память | 8 Мб |
| Монитор | VGA, SVGA |
| Звук | SoundBlaster |





**Пули летят, пули...**

Что мне нравится в Quake, так это монстры. С какой редкостной любовью прорисованы эти кровавые пасти, метровые коготки и клешни, пудовые кулаки, двуручные мечи и прочие приспособления для расчленения и поедания крутых космических пехотинцев! Что за чудные создания поджидают вас на каждом углу этих мрачных подземелий! Какой motion capture! Как грациозно порхают/скачут/ползают эти милые зверюшки! С каким неподражаемым изяществом отгрызают/отстреливают/отрубают вам разные жизненно важные органы! А какие прелестные конвульсии охватывают их при встрече с вашими пулями, гранатами и большими ножами! Скорее, скорее бросайте вашу глупую скучную работу и...

КАК??!!! У ВАС ЕЩЕ НЕТ QUAKE??? Да Бог с вами, батенька! В мире уже вырвалась на свободу и прямо-таки в данный момент овладевает умами и жесткими дисками совершенно полная версия Quake! Четыре эпизода, все мыслимые виды оружия и зубастых живых мишеней; десяток Deathmatch-уровней, качественно обновленный графический engine (забудьте о "черепахе" в углу экрана!), все, все что нужно для того, чтобы, наконец, прийти, увидеть, оценить и полюбить (возненавидеть?) самую ДОЛГОжданную игру середины 90-х.

Единственная, совершенно непонятная вещь - статус данной версии Quake. Это, очевидно, не может быть final release: писк, поднимаемый по всему свету при официальном объявлении о выходе хита такого масштаба докатился бы и до нас. К тому же ряд недоделок (неисправленные глюки engine, не работающий через меню multiplayer, отсутствие каких бы то ни было заставок), в любом случае, предполагает еще пару месяцев работы. С другой стороны, это и не beta-версия: полностью готовые эпизоды, монстры, оружие, поддержка всевозможных графических режимов, а главное, надпись Quake, registered version (C) id, 1996 на выходе явно выводят продукт из класса полуфабрикатов. Никакой информации, предлагающей разрешение данной загадки, не прилагается. В комплект входят: собственно файлы Quake, набор текстов, прилагавшихся к презренному Quake Deathmatch Test и (самое интересное) текст будущего руководства к Quake (manual.txt) от Джона Ромеро. Пораскинув мозгами, можно предположить, что мы имеем



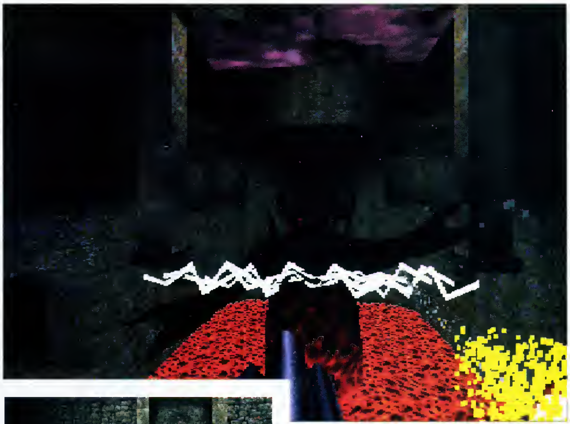




дело с неким внутренним pre-release фирмы id, не предназначенным для какой-либо аудитории. Но, как говорится, кота в мешке не утаишь - некими тайными тропами продукт выбрался на волю, и далее расползался со средней скоростью модемов и/или ног наиболее шустрых и предприимчивых любителей... Впрочем, заболтались мы о разной ерунде. О чем я там начал? Да!...



Что мне нравится в Quake - так это монстры. Пожалуй, это единственный пункт, в котором Quake безоговорочно превосходит Duke Nukem 3D. И качеством, и количеством. Вниманию публики представляются 13 (хорошо, что не 666!) великолепно выполненных (и вооруженных) серийных гадов (с которыми придется встретиться не раз и не два) и 2 штучных, ручной работы, для скрашивания печали игрока по поводу окончания 1-го эпизода и всей игры. Как любезно поясняет в своем тексте Джон Ромеро, все это счастье в больших количествах сваливается нам на голову, по всей вероятности, из некоего параллельного мира. По милости какой-то дряни, условно именуемой Quake. Как обычно, совершенно некому разобраться, кто такой (или что такое) этот самый Quake. Поэтому, дескать, браток, не обессудь...



"Да, знаю я, что я - не обессудь," - горестно вздыхаете вы, надеваете каску, берете в одну руку винчестер



(shotgun), в другую - уже где-то окровавленный топор (Достоевского начитались?) и - не плачь, девчонка!



### Путеводитель по охотничьим угодьям

Попасть в Quake легко. Тяжело не пропасть. Поэтому для людей благоразумных сразу на входе устроен зальчик, из которого можно направиться навстречу судьбе по коридорам Easy и Normal. В этих коридорах все выглядит вполне благопристойно, только что зайчики не прыгают... Э! Куда?! Вы уже перепрыгнули озеро с лавой и любуетесь на корчащиеся по углам скелеты? Да, этот вход выведет на уровень Hard. Для особых любителей замечу, что есть и коридор для смертников, выбирающих уровень Nightmare, но, во-первых, он спрятан с глаз подальше (любознательные могут его поискать, что стоит делать в самом начале одного из эпизодов), а во-вторых, на этом уровне монстры, вместо того, чтобы тормозить, непрерывно шпарят по вам из всех стволов. И все время попадают. А это ведь негуманно. Впрочем, смертники могут попробовать.

А мы продолжаем наш вояж. Следующая комната Quake снабжена четырьмя выходами, за каждым из которых вас ждет уровней 6-8 разных кошмаров, причем каждый эпизод богат кошмарами на свой манер. Первый эпизод (являющийся shareware-визитной карточкой Quake) выдержан в неком среднеспартанском стиле, во втором - преобладают замки, огры и рыцари и т. д. Проходить эпизоды можно в любой очередности (угадайте, в каком порядке рекомендуется это делать). Герою, успешно разделавшемуся с эпизодом, выдается на память эдакий своеобразный сувенир (sigil). Собравшему полную коллекцию предлагают посетить последний уровень. Ничего приятного там, в общем-то, нет, но... надо, Федя...

Надо. Хотя вся встречающаяся по дороге живность, похоже, придерживается противоположного мнения. Что ж, к инакомыслящим во все времена применяли грубую силу. Которой у вас, по мысли авторов, навалом. Еще в Doom'е ваш герой бегал, как угорелый, а теперь ему еще разрешили и прыгать. Как выяснилось, прыгает он, как кенгуру, метров приблизительно на 6-7. Из других приобретенных талантов можно отметить ловкость в плавании и нырянии. Теперь, если вода глубже, чем по колено, ваш герой начинает плавно в нее погружаться. Если предоставить его самого себе, он довольно быстро захлебнется и утонет. Но, к счастью, под водой клавиша Jump (обычно - пробел) работает в качестве команды на всплытие, а клавиши "вперед"-"назад" позволяют плыть в соответствующую сторону (да, ваш герой умеет плавать задом...). Чтобы не захлебнуться, рекомендуется почаще всплывать за воздухом. К слову, половина секретных областей в игре достижима только из-под воды. Клавиши "посмотреть вниз-вверх" - еще одна приятная мелочь, позволяющая нашему Рэмбо, забравшись куда-нибудь повыше, отстреливать копошащихся внизу врагов. Или - наоборот. В общем, физическая подготовка героя существенно улучши-



лась. Чего нельзя сказать об интеллекте. Видимо труды на ниве спасения человечества в первом и втором Doom'ах начисто отшибли у вашего бравого солдата способность думать. Теперь ему не разрешается применять никакие предметы: только бегать и стрелять. Команда Use приказала долго жить. Разнообразные двери, плиты и кнопки предлагается либо тыкать носом, либо рубить топором, либо подстреливать из чего-нибудь пулеметающего. Память и способности к топографии ваш герой также утратил. Теперь он может смутно припомнить только название уровня и количество убитых гадов, которые и высвечивает вместо карты при нажатии клавиши Tab. Увы, Sic transit gloria mundi...

Единственное, что ваш герой не улучшил и не утратил - это меткость стрельбы. По-прежнему, стоит гаду показаться на горизонте - и он просто не может ничего с собой поделать. Приходится делать что-нибудь с гадами...

**Гады**

Как мы уже замечали выше, на каждом шагу в Quake можно встретить одного (а обычно и не одного) из 13 разных супостатов. Как проницательно заметил в read me-file Джон Ромеро, "монстры, которые выглядят круче, действительно круче." (Но - кто же круче вас!?)

Итак, внимание, меню:

- **Rottweiler** (Ротвейлер). Хорошая собачка. Когда лежит зубами к стенке и не дышит. Во всех остальных случаях норовит прибежать и укусить. Больно.
- **Grunt** (Гад). Представитель массовки с довольно толстым, но в общем, безобидным ружьем. Лишняя пара патронов, и все дела.
- **Enforcer** (Гад-II). Представитель массовки, выбившийся в люди. Тот же Grunt, которого научили бегать, одели в бронежилет и выдали бластер. В результате становится примерно в два раза прочнее и опаснее.
- **Wizard** (Колдун, в тексте почему-то Scrag). Редкая гадость - что-то среднее между рыбой и воздушным змеем; летает и плюется чем-то зеленым. Не больно, но обидно.
- **Zombie** (Зомби). Еле ноги волочит, кидается не то кровью, не то грязью. Ходят обычно по трое! Не убиешь неживущее! Пристрелить действительно невозможно. Помогает граната. Всем троим.





- **Knight** (Рыцарь). Банка тушенки на ножках и с ножиком. Вскрывается, как "Завтрак туриста".
- **Death Knight** (Рыцарь Смерти). Данная разновидность тушенки сама вскроет кого угодно. Ходит в рогатой каске. Когда не может достать ножиком, запускает целым веером некой желтой (магической?) дряни. Топором атаковать не рекомендуется.
- **Rotfish** (Гнилая рыба). Наезжать любит, но не умеет. Дохнет сразу.
- **Ogre** (Огр). Больше вас в полтора раза с любой стороны. В руках недетская бензопила и гранатомет. Вблизи весьма опасен. Съедает четыре удачных выстрела из двустволки или пару гранат.
- **Fiend** (обычно именуемый Горилла). Прыгает, как три кенгуру. Потом ест. Главным образом, вас.
- **Spawn** (Кругляк=круг+слизняк). Весело прыгающий голубой мячик. Убивать больно (взрывается!) и не убивать больно (дерется).
- **Shalrath** (Непереводимое Quake'ское ругательство; в руководстве - Vore). Зубастая трехногая помесь кентавра с пауком. На вооружении - ракеты Fire'n'Forget, убежать от которых почти нереально.
- **Shambler** (Шэмблер как шэмблер). Обладатель приза зрительских симпатий. Похож на белого медведя, только хуже. Характер нордический, твердый. Если вы близко, убивает почти сразу. Если далеко, поливает молниями (тоже ничего душу радующего). Умирать не любит. Убивать любит. Причем умирает долго, а убивает быстро. Перед знакомством рекомендуется запастись мешком гранат и вагоном здоровья.

В общем, не самая плохая компания. Присоединяйтесь!

**А пули летЯ-А-Ат, пули...**

Из предыдущей главы, думаю, можно уловить, что пули на всю эту гадость нужны особые. Впрочем, на серебряные вам денег никто не даст, так что придется обойтись подручными средства-

ми. В Quake вам выдают восемь средств массового поражения. Внимайте:
- **Axe** (Топорик). Красивая штука, но довольно бесполезная. На психические атаки местная живность не реагирует. Впрочем, может пригодиться для открывания секретных дверей (если напряженка с патронами).
- **Shotgun** (Винчестер). Doom'овским пистолетом местную братию можно только рассмешить. Поэтому каждому начинающему квакеру выдают большое ружье. Толку немного, но, (в целях экономии патронов), на большие расстояния можно и из такой штуки пострелять.
- **Double-barreled Shotgun** (Старая добрая двустволка). По-прежнему любимое оружие бывалого охотника. При стрельбе в упор вы не будете разочарованы. Конечно, оно медленнее Shotgun'а, требует больше патронов и стреляет менее метко, но без него в Quake делать нечего.
- **Nailgun** (Гвоздомет). Почему-то в моду вошли гвозди. Метать оные предлагается из этой штуки или из следующей.
- **Perforator** (Как слышится, так и пишется). Метает гвозди гораздо чаще, к гораздо большему удовольствию игрока. Ни один гад долго не протянет.
- **Grenade Launcher** (Гранатомет, впрочем, скорее катапульта). Весьма любопытное оружие. Метает гранату по баллистической траектории, с грамотным отражением от стенок. Если граната по пути не встречает когонибудь живого, то, полежав/покатавшись на полу секунды две, взрывается. Прекрасная штука для стрельбы из-за угла (рикошетом от стены) и отступлений с минированием пути.
- **Rocket Launcher** (Ракетница а-ля Doom). Швыряет те же гранаты, но строго прямолинейно и со взрывом при первом контакте с окружающей действительностью. Думаю, излишне объяснять, что в упор из двух последних штуковин не стреляют (во всяком случае, не больше пары раз).
- **Thunderbolt** (Lightning gun). Такая же штука, как у Shambler'а. Поливает врагов приятной синенькой молнией. Батарейки, правда, разряжаются весьма быстро, но эффект того стоит.

Как вы уже догадались исходя из приведенного списка, в Quake четыре типа боеприпасов: патроны (shells), гвозди (flechettes), гранаты (grenades) и батарейки (cells). Встретить их можно либо на полу в аккуратных коробочках, либо в рюкзаках поверженных гадов. Grunt оставляет наследникам 5 патронов, Ogre - пару гранат, Enforcer - 5 батареек, а гвоздями враги не балуют.

Из прочих приятных мелочей под ногами можно встретить:

броню (armor) трех разных типов (желтенькую, синенькую и красненькую);

разнообразные амулеты, гарантирующие: невидимость (Ring of shadows), безнаказанность (Pentagram of protection), повышенную озверелость (QuakePower, сила любого оружия X 4);

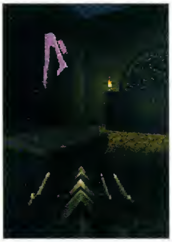
некий аналог гидрокостюма (Biosuit), позволяющий довольно долго плавать в воде и кислоте (slime), но не спасающий от лавы;

пакеты со здоровьем (+15, +25 и +100).

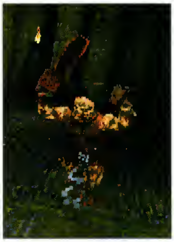
Все перечисленные вещи, кроме брони и здоровья (не превышающего 100%), действуют весьма недолго, так что спешите насладиться ими, пока можно.

Напоследок заметим, что команды консоли, в принципе, не изменились со времен Deathmatch Test, но почти все необходимые действия, кроме запуска multiplayer-игры, теперь производятся и через меню (Esc, и вперед). Видеорежимы также изменяются только через консоль (клавиша "~"): VID_DESCRIBEMODES выводит список допустимых режимов, а VID_MODE N устанавливает режим по номеру из этой таблицы. После чего остается только глядеть на экран и наслаждаться.

Дан PRO











Одним словом, если у вас еще нет Quake, ищите! И наоборот.

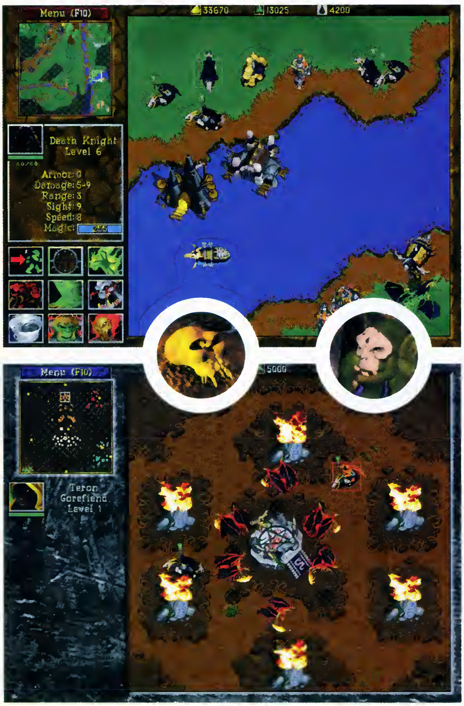


# Warcraft II: Beyond the Dark Portal — Expansion Set

| Издатель | Blizzard |
|---|---|
| Процессор | 486 |
| Память | 8 Мб |
| Монитор | SVGA |
| Система | DOS 5.0 или старше |
| И еще | 2x CD-ROM, мышь |

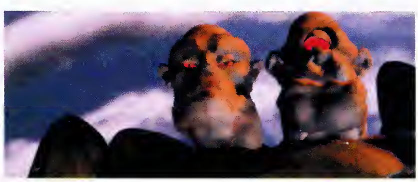
**Требует установленную на жесткий диск программу Warcraft II: Tides of Darkness.**

Невероятная популярность игры Warcraft II: Tides of Darkness (можете заглянуть в топ 20 наших читателей) побудила фирму Blizzard выпустить к ней набор дополнительных миссий под названием Beyond the Dark Portal. Какие же события произошли в королевстве после окончания Второй Войны? После уничтожения Dark Portal-а войска Альянса долго охотились за жалкими остатками войск орков. Три клана - Blackrock, Dragonmaw и Black Tooth Grin - были полностью захвачены в плен и заключены в хорошо охраняемые тюремные лагеря. Главный военачальник Орды, Orgrim Doomhammer, был взят под арест и стал почетным пленником короля Terenas-а из Lordaron-а. Некоторые члены Альянса требовали поголовного уничтожения всех орков. В то же время другие настаивали на вынесении приговора о пожизненном заключении. Наивный король Terenas надеялся, что, если орков продержать достаточно долго в неволе, то они полностью потеряют свою природную тягу к завоеваниям. Thoras Trollbane из Stormgarde и Genn Greymane из Gilneas-а же утверждали, что живые орки в любом случае являются слишком серьезной угрозой для людей. После месяца дебатов оба лидера заявили, что их нации отделяются от Альянса. Таким образом, Azeroth остался в гордом одиночестве. Но даже распад великого Альянса не смог принизить значение того факта, что почти все войска орков были наконец разгромлены. И только клан Bleeding Hollow до сих пор оставался на свободе благодаря хитрости и коварству своего лидера.




Чтобы предотвратить новое проникновение орков в Azeroth, маг Kirin Tor из Dalaran-а приехал в земли Black Morass-а. Он внимательно изучил развалины Dark Portal-а и приказал возвести неподалеку цитадель Nethergarde, которая должна служить форпостом на тот случай, если магические ворота в мир орков откроются снова. И вот, накануне лета года 606-го, непроглядная тьма опустилась на Black Morass. Все попытки магов из Nethergarde разглядеть что-нибудь в темноте оказались тщетными, но они чувствовали, что ворота снова действуют. Когда темнота рассеялась, Dark Portal опять стал видимым. Его руины выглядели как обычно. И только после тщательного обследования стало ясно, что хитрый Killrog снова обманул людей и увел свой клан Bleeding Hollow из Azeroth-а. В Draenor-е, родном мире орков, их приняли как доблестных героев войны. Killrog встретился с шаманом Ner'zhul-ом, управляющим всеми кланами Draenor-а. Ner'zhul рассказал Killrog-у о своих планах добыть кое-какие артефакты из Azeroth-а, необходимые, чтобы открыть ворота в новые миры и повести орков к новым победам за пределами Dark Portal-а...

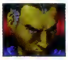
Таким образом, если вы играете за орков, то ваша цель - отправиться в мир людей и добыть там два артефакта: магическую книгу и магический череп. А если же вы играете за людей, то вам ничего не остается, как попытаться вернуть украденные артефакты, и с помощью них окончательно уничтожить ворота, соединяющие мир людей и мир орков. Вам предлагается по 12 новых миссий за каждую сторону. Но, независимо от того, какую сторону вы выберете, вам придется воевать и в мире людей, и в мире орков. Мир орков Draenor заметно отличается от людского: там совершенно не растет трава, водой там называют какую-то зеленую вонючую жижу, а в связи с полным отсутствием деревьев, ваши крестьяне будут рубить гигантские коричневые грибы. Это, пожалуй, самое серьезное изменение в игре по сравнению с Tides of Darkness. В остальном нового очень мало. Зато в борьбе за светлое (или темное) будущее вам будут помогать новые герои, которые поистине являются живыми легендами. Именно живыми, так как в случае смерти хотя бы одного из них миссия считается проигранной. Но убить героев не так-то просто: все они обла-

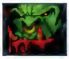


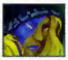
дают повышенным запасом здоровья, повышенной броней, да и сами сражаются в несколько раз лучше других. Давайте познакомимся с ними поближе, и начнем с героев-людей. Пехотинец Danath - бывалый наемник, капитан милиции Stormgarde и герой Второй Войны, очень здорово умеет рубить своим большим мечом. Эльфийский рейнджер Alleria всей душой ненавидит противных орков и жаждет отомстить им за смерть своей семьи. Ей нет равных в стрельбе из лука. Она стреляет на расстояние в 7 (!) клеток, а после модернизации луков - на 8 клеток. Таким образом, она может в одиночку расстрелять сторожевую башню или корабль, находясь вне пределов их досягаемости. А бронебойные стрелы позволяют ей очень быстро расправиться с любым противником. Turalyon - один из первых паладинов, подготовленных и тренированных знаменитым Uther-ом Lightbringer-ом, и, как следствие, самый сильный и опытный из них. Маг Khadgar может поразить врага молнией на расстоянии в 6 (!) клеток, и только он обладает магической силой, необходимой для полного уничтожения Dark Portal-а. Даже среди военно-воздушных сил нашелся один герой - гном Kurdran. Он, вместе со своим грифоном Sky'ree, за время Второй Войны убил девять драконов и получил репутацию повелителя небес. Kurdran стреляет на одну клетку дальше и в несколько раз сильнее других гномов.

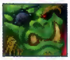
Герои-орки примерно аналогичны героям-людям по своим воинским навыкам и опыту, но отличаются от них удивительно страшными рожами. Среди них - пехотинцы Grom Hellscream и Kargath Bladefist, лидеры кланов Warsong и Shattered Hand соответственно. Каждый из них считает свой клан (и себя в том числе) самым крутым среди всех орков, и пытается доказать это на полях сражений. Они оба, а также огр-маг Dentarg, сражаются на порядок лучше других воинов. Злобный и жестокий рыцарь смерти Teron Gorefiend очень силен в магии и мечтает как-нибудь открыть свой собственный Dark Portal, чтобы завоевать какой-нибудь мир для себя самого. И, наконец, воплощением летающего ужаса является черный дракон Deathwing, который в битве один на один легко может победить кого угодно, даже повелителя небес гнома Kurdran-а.

Кроме того, у всех героев есть еще одно неоспоримое преимущество - они способны воевать в полную силу без каких-либо изобретений и модернизаций. То есть, маг, рыцарь смерти, паладин и огр-маг с самого начала миссии знают все заклинания. А модернизация брони, стрел и мечей влияет на героев незначительно, так как у них все эти параметры изначально высоки. Это преимущество сказывается в начале любой миссии и в


**Khadgar**

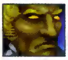

**Grom Hellscream**

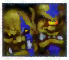

**Alleria**

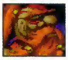

**Kargath Bladefist**

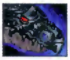

**Danath**


**Teron Gorefiend**


**Tutalyon**


**Dentarg**


**Kurdran**


**Deathwing**

некоторых специальных миссиях, где вам не дают возможности строить и развивать свою базу. Безусловно, герои оказывают вам неоценимую поддержку в выполнении заданий. Но не все так хорошо, как кажется на первый взгляд: во-первых, у врага тоже есть герои. Правда, они встречаются довольно редко. В последней миссии за орков вам предстоит убить всех героев-людей, защищающих Dark Portal. А если вы играете за людей, то в одной из миссий нужно будет убить Teron-а Gorefiend-а, а в другой - уничтожить логово дракона Deathwing-а. Во-вторых, героев вам дают далеко не в каждой миссии. Хорошим исключением является финальная битва, где вам помогают все пятеро героев.

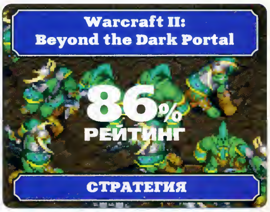
Что же можно еще сказать о новых миссиях? В среднем, они сложнее, чем в Tides of Darkness. Почти во всех миссиях уровень технологии максимальный, то есть вы можете строить все возможные войска, и, что особенно приятно, использовать все возможные заклинания. В Tides of Darkness полный набор заклинаний давали только в двух-трех последних миссиях, а здесь вам дают возможность использовать магию по-настоящему, и я советую не пренебрегать этим. При атаке вражеской базы используйте заклинание Blizzard (у магов) или Death and Decay (у рыцарей смерти). Иногда вместо Death and Decay лучше использовать Whirlwind: оно действует слабее, но зато сам вихрь перемещается по местности и, таким образом, имеет большую площадь поражения. Всегда полезно применять заклинание Death Coil, которое высасывает жизненную силу из врагов и при этом позволяет вашему рыцарю смерти вылечиться за их счет. Маги при обороне могут замедлять атакующих врагов (Slow), а особо опасных (например, драконов) превращать в безвредных животных (Polymorph). Огры-маги могут для защиты расставлять магические мины (Runes). Если вас атакуют рыцари смерти, применяйте против них Exorcism (паладинами), причем лучше успеть сделать это до того, как те начнут произносить свои заклинания. То же заклинание можно применять и против скелетов. И, наоборот, если вы играете за орков, старайтесь держать своих рыцарей смерти подальше от вражеских паладинов. Очевидно, что умелое использование магии и комбинирование ее с обычными военными средствами значительно облегчит вам победу.

На протяжении всего сценария можно встретить пару миссий, где вам дают войска обеих сторон. Как оказалось, орки и люди иногда могут найти общую цель и общих врагов. В этих миссиях бок о бок будут сражаться тролли и эльфы, паладины и огры, маги и рыцари смерти. Вы сможете использовать магию обеих сторон для достижения победы. А в целом, конечно же, за людей играть гораздо легче, чем за орков. Эта тенденция наблюдалась и в Tides of Darkness, и даже в первом Warcraft-е. Причина тому достаточно очевидна: наличие у "хорошей" стороны заклинания Healing - возможности лечить раненые войска.

Кроме 24-х миссий по сценарию, вам предлагаются еще 41 карта для сетевой игры и 24 карты для обычной игры. Также прилагаются четыре очень странных карты. Как вам, например, понравится возможность сыграть в шахматы или в футбол войсками из Warcraft-а? Даже если не очень хочется, хотя бы взглянете на эти карты, вы не пожалеете об этом! Ну вот, пожалуй, и все, остается только пожелать вам удачи в прохождении новых миссий. Надеюсь, что Warcfaft II: Beyond the Dark Portal доставит геймерам массу удовольствия, произведя исключительно приятное впечатление.

Петр Высотин.






Выражаем благодарность фирме Компьюлинк за предоставленную программу.

# Deadline

**Beta-version**

| Разработчик | Vic Tokai |
|---|---|
| Издатель | Psygnosis |
| Процессор | 486 DX2\66 |
| Память | 8 Мб |
| Звук | Soundblaster |
| Система | DOS 6.22 |
| И еще | 2-х CD-ROM |

По телевизору мы часто слышим горячие сообщения о том, как очередные террористы захватили очередных заложников и в обмен на их жизни требуют огромный выкуп. Как правило, злодеев удаётся обезвредить, но бывает, что группе захвата не удается справиться со своей работой.

В игре Deadline вы будете выполнять роль командира спецгруппы по борьбе с терроризмом. Вам подчиняются восемь хорошо натренированных бойцов-спецназовцев. Все они профессионалы и умеют делать все необходимое для успешного освобождения ни в чем ни повинных людей. Начальство будет оценивать проведённую операцию очень строго. Так что, если хотите получить положительную оценку, руководствуйтесь следующим принципом: “Меньше трупов, меньше выстрелов, меньше ущерба”.

Несколько слов о техническом решении игры. Любители игр UFO и UFO 2 воскликнут: “Это же моя любимая игра, только вместо уродливых инопланетян - террористы”. Действительно, графика что-то очень сильно напоминает: тут и таинственные двери, и изометрическая проекция, и уже подзабытая VGA-графика, хотя это не испортит вам настроение от игры, потому что всё прорисовано довольно чётко, можно рассмотреть даже мелкие детали (кобура, наручники и т. д.). Звук вполне реалистичен: вы услышите сухие автоматные выстрелы, крик раненого бойца или террориста, стук ботинок по полу, в общем, всё, что вы услышали бы в реальной жизни в подобной ситуации. Музыка вполне соответствует разворачивающемуся на экране действию.

Всё управление осуществляется с помощью мыши. Нажатием левой кнопки вы передвигаете персонаж по полю боя, нажатие же правой кнопки вызовет стрельбу из выбранного оружия. Бойцы могут двигаться различными способами (бег, ходьба, ходьба на корточках), всё это крайне необходимо в игре. Например, преступник “засел” за невысокой оградой, все попытки приблизиться к нему не приведут ни к чему хорошему. Вы же, как умный человек, заставите вашего спецназовца присесть и таким способом пройти под оградой, приставив дуло автомата (пистолета, дробовика) к носу ничего не подозревающего бандита. Он, ошеломлённый такой наглостью, как миленький даст надеть на себя наручники. В игре всё происходит, как в реальной жизни: террорист, увидев залезающего а окно бойца, откроет по бедным заложникам огонь или нажмёт на кнопку детонатора. Так что, господа командиры, не применяйте тактику вперёд и напролом - это может окончиться весьма и весьма плачевно для вашей карьеры.

Ваше начальство состоит из двух человек: мужчины и женщины. Полковник с проседью будет давать вам полезные советы и крайне редко попадаться на глаза. Женщину же вы будете лицезреть очень часто, она введет вас в курс дела по заданиям и разъяснит обстановку. Если вы выполните операцию успешно и вовремя, она подарит вам очаровательную улыбку, но, если вы окончите задание с большим или максимальным количеством трупов, то пощады не ждите: на вас так накричат, что мало не покажется.

Для начала операции вам нужно подобрать себе бойцов: в банке данных имеется множество кандидатур на любой вкус. Старайтесь не








терять членов вашей команды во время операций, поскольку они повышают свою квалификацию во время выполнения заданий и становятся настоящими профессионалами. Тогда, если боец попадёт в комнату, где находятся террористы, он, не дожидаясь ваших приказов, несколькими точными выстрелами прикончит негодяев. Немаловажна и такая приобретаемая с опытом способность, как умение врачевать. Боец сможет оказать квалифицированную медицинскую помощь своим товарищам по команде, попавшим в беду, или же помочь раненым заложникам. Если же внезапно после оказания первой помощи заложник начинает бить спецназовца, значит ему устроили "промывание мозгов".

Но, как говорится, шутки в сторону! Пора заняться настоящим делом. Забрызганное кровью слово DEADLINE, щелчок... и начало новой



игры. После длительных разговоров вам поставят конкретную задачу, например: "Освободить знаменитого профессора из лап террористов". Этот профессор уже четыре часа находится в плену, и все переговоры с бандитами ни к чему не привели. Осталась единственная надежда - спецотряд под вашим умелым (надеюсь) руководством. Прежде всего стоит обратить внимание на панель управления, которая располагается внизу экрана. Среди всех прочих опций выделяются восемь больших кнопок. Они активизируют ваших бойцов, которые становятся "управляемыми". При помощи переключателя уровня земли, управляется передвижение подчиненных на одной плоскости (цифра 1) или подъем на верхние ярусы (цифра два). Слева на панели управления расположена фотография "активного" бойца, несколько графиков и содержимое его карманов. Красная вертикальная черта показывает моральное состояние бойца. Следите, чтобы вашего бойца не охватил приступ слепой ярости, поскольку это опасно для правильного выполнения задания. Зелёная линия показывает состояние здоровья бойца.

Оружие в игре не очень разнообразно. Средней мощности вооружение представлено несколькими модификациями пистолетов. Из всех моделей внимания заслуживает лишь "Берета", девятимиллиметровый мощный пистолет - он со ста метров вышибет мозги из любого, пусть даже самого крепкого, черепа. Самое же моё любимое оружие - автомат "Хеклер и Кох", в его рожке таятся тридцать две свинцовые смерти. Самое же убойное оружие - дробовик. Жаль только, что он может стрельнуть без смены магазина всего два раза. Зато это компенсируется невероятной пробивной мощью (один раз я убил террориста, застрелив его через толстую металлическую дверь). После того, как вы отстреляли весь свой магазин, новый вставляется автоматически.

Игра рекомендуется всем любителям смеси action и стратегий, в особенности профессионалам UFO. Итак, как звучит следующее задание, командир?

PRO

Михаил Горюнов

Выражаем благодарность фирме Novaline за предоставленную программу.

# NORMALITY

| Разработчик | Gremlin Interactive |
|---|---|
| Машина | 486DX 2/66 |
| Память | 8 Мб |
| Монитор | VGA, SVGA, желателен VESA-драйвер |
| Система | Windows'95 и MS-DOS 5.0 или выше |
| Звук | SoundBlaster (+Pro, 16, AWE 32) или 100%-совместимые) |
| Жесткий диск | 20 Мб |
| И еще | мышь, 2х CD-ROM |

Чтобы вы ни говорили, но законы любого игрового жанра (adventure, shoot'em up и т. д.) диктуют и набор стандартных сюжетов, в которых эти самые законы наиболее полно смогут быть реализованы. Поэтому, например, любитель quest-ов очень скоро, хоть он и играет в разные игры, привыкает к некоей общей стране Questland, где живут похожие друг на друга и благородные герои, злобствует нечистая сила, очень много алхимии и эзотерики, каждый свободный метр занимает замок или дом с привидениями, повсюду разбросаны магические предметы, реликвии, тайные записочки и т. д. И фанат этой страны изучает заветным, point-&-click-овским способом ее законы, проникается логикой выживания в этих, ставших родными, местах. И уже никакие puzzles ему ни по чем, он знает, как нужно действовать в любой новой игре. Но разработчики из Gremlin решили сделать авдвенчуру из составляющих, являющихся визитной карточкой других жанров. Формулу оригинальности игры Normality можно изобразить примерно так: новый 3D-engine + необычный сюжет с юмором и героем в стиле Generation X + попытка создать новую систему управления. Каждое из слагаемых прибавило игре свои плюсы, но, конечно же, имеет смысл рассказать обо всем по порядку.



Сюжет Normality выдержан в духе знаменитых антиутопий 20-го века, в частности, "1984" Оруэлла. Мы отправляемся в путешествие по громадному мегаполису под названием Netropolis, который мог бы существовать, судя по всему, в недалеком будущем или даже в наше время. В городе установлен жесточайший тоталитарный режим, жители напоминают зомби, беспрекословно подчиняющиеся "Старшему Брату" по имени Paul Nystalux. В состоянии транса покорности их поддерживает периодическая промывка мозгов путем круглосуточной трансляции особых TV-передач в стиле BBC и радиопрограмм. Для менее поддающихся применяется силовое воспитание elevator music, которой вас будут гипнотизировать 24 часа в сутки. Тотальный контроль осуществляется также при помощи особых приборов, вмонтированных в мебель - "Mood Altering" Gizmo. Сам же город превращен в огромную промышленную помойку, наполненную смогом и бесхозными вещами и зданиями, назначение которых уже давно забыто, жители не знают, что такое солнце и как оно выглядит. Главным героем является молодой оранжеволосый человек кислотного вида и, конечно же, свободных воззрений. Поскольку его независимый и счастливый способ существования был неприемлем для мрачных порядков Netropolis-а, в один прекрасный день Кент (так его зовут) был схвачен здешней полицией и помещен в Blue Pen (нечто вроде психушки-карцера), где в течение недели проходил терапию elevator music. В последний день его заточения под дверь Кенту подсунули странную записку с подписью "Сочувствующий". В ней говорилось о том, что ему следует найти себе единомышленников и попытаться разрушить отвратительные порядки Netropolis-а. Для этого Кент должен устроиться работать на завод Plusn-Rest. Но после выхода из тюрьмы его водворяют в собственную квартиру и устанавливают круглосуточный контроль: в этом помогает телевизор, который должен работать 24 часа в день, но, если человек выходит из комнаты, ТВ отключается. И вам, ведь вы играете за Кента, предстоит решить первый puzzle: как выбраться из квартиры, но чтобы телевизор при этом оставался включенным (советую обратить внимание на игрушечную птичку и remote control под подушкой). Позже вы узнаете, что у диктатора есть брат-близнец Soul Nystalux, заключенный в тюрьму, который и является лидером Освобождения.

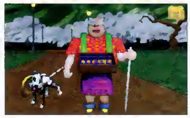







Как вы понимаете, место действия игры создает особую увлекательность и трудность головоломок. В Normality нужно собирать и решать головоломки с нелепым бытовым хламом, деталями и отбросами, которые производит город, а обычные вещи более многофункциональны, чем сказочные, и применение у них

может быть самое неожиданное. Можно только посоветовать использовать как можно больше предметов в самых неожиданных ситуациях, потому что в этом странном городе, где все подчиняется Норме диктатора, все одновременно ненормально. На заводах громилы тестируют мебель путем ее раздробления, для того, чтобы вас, слишком юного и худого, приняли на эту работу, нужно надеть футболку с надписью “Fat man”, и приемщик сразу поверит, что Кент большой и толстый. В вашей квартире внутри стиральной машины бегает крыса (получается “крыса в колесе”), встречаются вафельные памятники, в общем, здесь все абсурдно и, надо отметить, придумано с немалой долей юмора - достаточно почитать надписи на стенах или применить команду examine к различным вещам.



Стоит перейти к рассказу об управлении игрой. Действие воспринимается от первого лица. Лучше всего использовать сочетание клавиатуры и мыши. Клавиатура - для того, чтобы передвигаться, смотреть вверх и вниз, бегать, мышь - чтобы обращаться с предметами. В Normality придуман оригинальный интерфейс - куколка вуду (Voodo Doll). Когда вы кликнете правой кнопкой мыши на предмете, с которым можно взаимодействовать, перед вами появится куколка Кента. Как в культе вуду, герой будет исполнять приказания, которые вы даете кукле. Кликнешь на глазах - будет смотреть, на зубах - говорить, на дверце в области груди - открывать, на правой руке - воздействовать, на левой руке-grabber - прятать предмет в свой рюкзачок. В общем, очень просто и понятно с первого взгляда. Город разделен на семь самостоятельных пунктов, путешествуя между которыми вы осуществляете свою благородную миссию (карта в любой момент вызывается клавишей “M”). В Normality есть семь главных героев (всего их 25): Кент (вы сами), Brain Deluge (рокер-металлист), Heaher (сексапильная амазонка, помогающая оппозиции), Dai (добрый мойщик окон), Norm 2782 (полицейский) и, конечно, парочка - плохой и хороший парни - Saul и Paul Nystalux-ы. Несмотря на то, что Saul и Paul - братья-близнецы, первый - мученик-диссидент - похож на доброго профессора, а второй - диктатор в военном кителе - на Муссолини, Пиночета и Сталина вместе взятых. Все герои обладают оригинальной пластикой и характером, что неудивительно, поскольку, по словам разработчиков, игра первоначально была задумана как RPG.



Ну, а теперь самое время поговорить о достоинстве, которое упоминается в первую очередь в разговорах о Normality. Это особый, быстрый 3D-engine, позволяющий вам свободно передвигаться по Netropolis-у. Все пространства, которые придется осваивать в игре, здания и улицы города по-настоящему объемны, предметы можно обходить и рассматривать со всех сторон, их движение обладает инерцией и силой тяжести, объекты быстро передвигаются по экрану, несмотря на огромное количество прорисованных деталей. Это достаточно эффектно, особенно если вспомнить, что обычно в first person adventure мы видим просто экраны, на которых свобода движения ограничена 3-4 направлениями. Фигуры “нормальных” героев - силиконовые, удачные действия в игре “вознаграждаются” 3D-роликами, плюс motion-captured анимация и реалистичный объемный звук.

В целом, несмотря на некоторую непривычность интерфейса, это прекрасная и занимательная игра. Головоломки в Normality нетрадиционны, и их разрешение прежде всего требует наличия здорового юмора, например, чтобы приготовить чашку кофе с молоком, не стоит бегать по городу в поисках молока, нужно применить белую краску (видимо, испугавшись, что не все ухватят логику игры, издатели постарались включить мини-solution в руководство, только напечатан он там в зеркальном (!!!) отражении). Я думаю, Normality понравится не только любителям адвенчур, но и просто человеку, ценящему своеобразный английский юмор. PRO

Кузя Дорофеев



# Pike:

## операция "Громовержец"

**Beta-version**

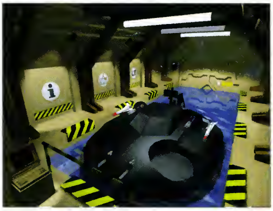
| | |
|---|---|
| Разработчик | Snowball Interactive |
| Издатель | Дока |
| Процессор | 486 |
| Память | 8 Мб |
| Моннтор | SVGA |
| Звук | любая звуковая карта |
| И еще | 2x CD-ROM |

Далеко не каждого сегодня можно удивить сообщением о том, что уже почти готова и скоро выйдет в свет новая русская игра. Я имею в виду игру Pike: операция "Громовержец", разработанную Snowball Interactive, которую собирается издать фирма "Дока". Бета-версия Pike демонстрировалась на Аниграфе'96 и там же участвовала в конкурсе "незавершенных игр". Полученный ею "приз надежды" дает шанс на то, что в итоге игра получится интересной и найдет среди нас немало поклонников.

Для начала скажем несколько слов о сюжете игры. Итак, в далеком будущем судьба галактики решается... Нет, никем она не решается. Все решения давно приняты, и вам предстоит всего лишь обеспечить их воплощение в жизнь. Лига Галактических Государств, построенная на принципах исключительно мирного сосуществования, объединила в себе практически все колонизированные планеты. И только одна, весьма странная нация не желала мира и спокойствия - нация Квейкеров, нашедшая прибежище на покрытых водой планетах далекого сектора Мескито (наверно, люди этой нации слишком много играли в Quake, после чего в один прекрасный день решили перенести свои сражения из виртуального мира в реальный, устроив DeathMatch всей Галактике). И вот, черная армада беспощадных Квейкеров начала свой марш по Галактике, сея смерть и обрекая на рабство миллиарды ни в чем не повинных людей. Но объединенные силы пограничных колоний очень быстро смогли остановить надвигающееся вторжение и полностью уничтожить космический флот Квейкеров. Самая трудная задача осталась для вас: вам предстоит уничтожить военные базы на тринадцати водных планетах в их родном секторе Галактики. Для этих целей в ваше распоряжение предоставляют специально разработанную для операции "Громовержец" амфибию "Пайк".







Довольно хрупкий на вид, "Пайк" отлично вооружен и обладает повышенной боевой живучестью благодаря высокой скорости и маневренности. А если вдруг "Пайк" не подходит для исполнения задания (например, цель миссии невозможно поразить с воды), вам придется временно пересесть на вертолет.

Графическая технология, используемая в игре, довольно необычна для ПК и, скорее, характерна для приставок - это так называемое "вращение 2D плоскости". Суть ее примерно в следующем: вы смотрите на поле битвы сверху, а при перемещении по местности не ваш "Пайк" движется по экрану, а сам экран прокручивается и вращается вокруг стоящего на месте "Пайка". Графика в игре выглядит довольно приятно, особенно в режиме с высоким разрешением (640x480). А специальный прием, примененный разработчиками - прорисовка всех объектов и текстур в двойном разрешении - исключает искажения и потерю качества изображения при поворотах плоскости экрана.

Управление "Пайком" аналогично управлению в DOOM-е и подобным играм, так что освоиться будет очень легко. В ориентации на местности вам поможет тактическая карта, а в обнаружении врагов и наведении ракет - радар. Вооружение "Пайка" состоит из четырех пулеметов, двух огнеметов, плазменных пушек, нескольких моделей ракет и гранатомета. Пулеметы имеют неограниченный боезапас и применяются для стрельбы на малых и средних расстояниях. Огнеметы также имеют бесконечный боезапас, но используются исключительно в ближнем бою. Плазменные пушки, наоборот, не рекомендуется применять на близком расстоянии ввиду сильной взрывной волны, которая может задеть самого "Пайка". Ракеты делятся на стандартные, спаренные, самонаводящиеся и ракеты с несущей боеголовкой.



Специальный вид оружия - гранатомет - позволяет вам уничтожать цели, расположенные за высокими препятствиями. А мишеней для стрельбы у вас будет больше, чем достаточно. Самые слабые среди вражеских сухопутных войск - это пехотинцы-огнеметчики, представ-

ляющие опасность только в ближнем бою. Чуть большую угрозу для вас представляют пулеметчики. А самые опасные среди ваших врагов вооружены базукой и могут нанести вам смертельный урон. Их единственным слабым местом является неспособность вести огонь на ходу. Немалую роль в сражениях играют и воздушные войска. Основной боевой вертолет, ис-



пользуемый обеими сторонами - “Хайнд”, своей внешностью напоминающий знаменитую железную птицу, разработанную русскими авиаконструкторами в далеком прошлом. Оснащенный современным компьютером, высокоточным оружием и превосходной системой защиты, “Хайнд” является лучшей воздушной единицей на данный момент времени. Для разведки территории противника используется быстрый и легкий “Скаут”, оборудованный стелс-системой, а для транспортировки войск - грузовой вертолет класса “Кит”, который, как правило, нуждается в эскорте. Кроме активных средств противостояния, враг использует и пассивные средства, к которым можно отнести неповоротливые, но очень метко стреляющие сторожевые башни и несколько различных модификаций мин.

Любая action-игра со временем обязательно наскучит, если все миссии в ней будут построены по тупому принципу “убей всех”. В игре Pike: Операция “Громовержец” вам предлагается широкий спектр типов миссий, начиная от самых простых - уничтожить определенную цель или найти и уничтожить цель, до более сложных и интересных, например, сопровождать транспортную лодку с десантниками или подобрать “черный ящик” со сбитого разведывательного вертолета. Иногда время на исполнение миссии ограничивается по времени, что также вносит некоторое разнообразие в игру. Кроме того, все миссии можно разделить на две глобальные категории. В одних миссиях вы управляете “Пайком”, а в других - вертолетом класса “Хайнд”. Есть и такие миссии, где вы по ходу дела меняете средство передвижения, например, приплываете на “Пайке” в определенную точку, уничтожаете всех противников, затем выбегаете в виде солдата, захватываете вертолет и продолжаете миссию уже на “Хайнде”. В игре будет присутствовать порядка 40 миссий, среди них можно выделить две кампании: стандартная - операция “Громовержец” и специальная кампания для двух игроков, играющих по сети или по модему кооперативно. Кроме того, можно будет сыграть по сети или модему толпой до 10 человек в любую из миссий стандартной кампании кооперативно или в DeathMatch. В режиме сетевой игры в миссиях появляются различные бонусы, которые позволяют вам пополнять свой боезапас и восстанавливать защитное поле. По мере прохождения миссий в операции “Громовержец” вы будете просматривать видеоролики, а сама игра будет сопровождаться музыкой CD-качества. После окончания миссии можно будет увидеть записанный фильм о том, как вы играли, полистать базу данных военной техники и вооружения, просмотреть таблицу рекордов.

До выхода игры, по заявлениям авторов, ждать осталость совсем недолго. Pike: Операция “Громовержец” появится в продаже в сентябре-октябре этого года, причем это будет первая русская игра, занимающая два компакт-диска. Остается только пожелать удачи разработчикам, чтобы в результате у них получилась действительно увлекательная игра. PRO



Петр Высотин



# CHAOS OVERLORDS

| Издатель | New World Computing |
|---|---|
| Разработчик | Stick Man Games |
| Машина | 68030 Macintosh или Power Mac |
| Память | 5.5 Мб свободной памяти |
| Монитор | 256 или 65000 цветов |
| Система | System 7.x |
| Жесткий диск | 20 Мб |
| И еще | 2x CD-ROM |

| Машина: | 486/33 и выше |
|---|---|
| Память | 8 Мб |
| Монитор | SVGA (DirectDraw compatible graphics card) |
| Жесткий диск | 10-30 Мб |
| Система | Windows'95 |
| И еще | 2x CD-ROM |

**2049** год. Несколько наркобаронов, используя недовольство людей политикой, проводимой новым правительством, спровоцировали население планеты на восстание. Начало войны за мировое господство между синдикатами... 2050 год...

При помощи самых грязных способов, начиная от взяток и кончая хладнокровными убийствами, именно вы смогли, наконец, встать во главе одного из могущественных синдикатов. Разработка дальнейшего плана действий по распространению влияния на всю Землю - за вами. Перед вами оказывается поле в клеточку 8x8 с 64 секторами, портреты трех забавных типов гангстеров, которых вы можете нанять, и короткий сценарий: за N ходов установить контроль над большей половиной территории.

Думаю, что вам уже ясно - перед вами стратегическая игра. Причем довольно необычная. Управляя гангами



(именно так называются гангстеры, находящиеся под вашим командованием), вам предстоит один за одним захватить все важнейшие города планеты. В роли ваших соперников выступают пять враждебных вам синдикатов. Chaos Overlords поддерживает режим игры по сети или по Интернету, так что все пять противостоящих вам синдикатов могут "возглавляться" реальными людьми или неагрессивным компьютерным AI.

Итак, ганги... В начале каждого хода вы можете нанять только одного из трех предлагаемых вам гангов, всего 90 разнообразных типов: от крутых Computer Hackers, Ground Zero до безобидных Sunshine Cult или Pudding Clowns. Право выбора предоставляется вам, как в карточной игре, да и сама игровая механика похожа на карточные игры типа Magic: каждый turn вы можете либо передвигать фишки, либо нанимать (т. е. брать новую карту), либо командовать, либо экипировать вашего ганга огнестрельным или холодным оружием и т. п. При этом каждый ганг обладает своими особыми качествами и стоимостью: например, является специалистом в области рукопашного боя либо имеет высокий технический уровень и владеет военным искусством (около 17 характеристик).




Каждый ганг, находящийся под вашим командованием, может совершать некоторый стандартный набор действий, как то: атаковать вражеских агентов, подкупать официальных лиц города, инициировать хаос в секторе, брать под контроль ничей сектор города, оказывать влияние на здания в секторе и получать кэш, находить убежище и скрываться, а также начинать исследования новых видов вооружений. К сожалению, здесь нет дерева открытий, и скорость изобретений зависит от наличия Science Kit, Tech Level и Research Center. Ганги с низким техническим уровнем не могут ничего исследовать и пользоваться серьезным оружием, а только лишь балуются металлическими трубками или перчатками. Около 53 предметов можно исследовать и вооружать ими ва-









ших бравых ребят, в том числе таких крутых, как Plasma Generator, Rocket Launcher и Phaze Handgun, но впоследствие их нельзя модернизировать либо продавать.

В режиме атаки вы можете совершить нападение на одного из вражеских гангов, находящегося в том же секторе города, что и вы. Причем ганг, обладающий искусством рукопашного боя, получает дополнительные шансы уничтожить врага. Однако все сражения происходят статистически и одновременно сразу после совершения хода каждым из игроков. В начале хода возникает окно боя, в котором силиконовые бесполые силуэты наносят друг другу абстрактные удары, и компьютер считает результаты атаки и защиты.

Благодаря подкупу официальных лиц города вы можете добиться, чтобы они не обращали внимания на хаос в принадлежащем вам секторе. А чем больше хаос, тем больше денег вы на нем заработаете. Если же уровень хаоса слишком велик, то в сектор будут посланы подразделения полиции, и вы сразу же потеряете над ним контроль. Именно состояние беспорядка в контролируемом вами секторе города дает вам большие возможности по продаже наркотиков и других запрещенных товаров, а также рэкета. Но, кроме этого, вы можете зарабатывать денежки, оказывая влияние на казино и корпоративные здания. В каждом секторе есть 3 здания со своей стратегической ценностью и с разной степенью терпимости к рэкету. Госпитали помогают вам лечить ваших побитых наемников, а фабрики - экипироваться.

Исследования вы можете проводить в четырех областях: холодное оружие, автоматическое оружие, пуленепробиваемые костюмы и все остальное. Разработка нового оружия обычно занимает от одного до четырех ходов, но в некоторых сценариях вам не надо тратить время даже на это: все виды оружия уже доступны.

Графика и звуковое сопровождение игры не отличаются особой оригинальностью. Можно сказать, что и интерфейс в Chaos Overlords является стандартным для походовых стратегий.

Самой главной особенностью Chaos Overlords является то, что она поддерживает режим игры, как по сети и модему, а также (изюминка!) по протоколу TCP/IP для обеих платформ: Мак и Windows'95. Можно даже сказать, что игра, в основном, ориентирована на Интернет. В последнее время многие компании понимают, что будущее за Интернетом и делают попытки продвинуть на этот рынок свои программные разработки. Я думаю, что New World Computing сделала хорошую попытку создать интернетовскую игру. Вряд ли она станет очень популярной (уж слишком мало игроков может играть в нее одновременно и слишком абстрактны бои), но все же она найдет своих фанатов и специалистов среди пользователей Интернета. PRO

Михаил Корниенко

Выражаем благодарность фирме Компьюлинк за предоставленную программу.







# Shattered Steel

**Издатель** **Interplay**
**DEMO-version**

Огни вокруг, земля яркого, режущего глаз цвета, яркая вспышка! Приближается робот. Приближается он, конечно, не вразвалочку, а бежит, старается, бедняжка, изо всех сил. Но вот, его выстрелы достигли цели. Ничего! Костюмчик ваш - тоже не промах. Пара гранат, и от агрессора осталось - прошу прощения - осталась только кучка искореженного металла. Ведь это игра Shattered Steel (да, да, именно она, а не ностальгия по Mechwarrior 2 или EarthSiege 2, как некоторые могли бы подумать). Interplay не могла упустить случая противопоставить этим двум, без сомнения, хорошо сделанным играм, достойного конкурента. Во всех трех играх геймеру дается двуногая боевая машина - робот, созданный с целью убивать и разрушать. Пилотируется робот, разумеется, человеком (т. е. вами). Эти три игры похожи между собой, как близнецы, хотя можно заметить, что, чем позже вышла игра, тем она лучше. EarthSiege 2 явно превосходила второй Mechwarrior, как по скорости, так и по качеству вывода графики. Судя по демо-версии Shattered Steel, она должна принять из хрупких рук (лап, или что там у роботов?) EarthSiege 2 эстафетную палочку лидера в жанре трехмерных сражений роботов. Действительно, даже недоделанная демо-версия быстрее окончательной EarthSiege 2 (в Shattered Steel можно вполне играть в режиме SVGA на P 100 с 8 RAM и с 8-битным звуком), и ничуть не уступает ей по графике. Еще одно выгодное отличие Shattered Steel от, скажем, Mechwarrior 2 состоит в том, что, даже если вы неподвижны, ситуация вокруг постоянно меняется. Битва может развиваться независимо от вашего участия. Поверхность земли в Shattered Steel гораздо менее ровная, чем в ее предшественницах: то и дело робот сваливается в какую-то яму. Также обещано, что в окончательной версии поверхность земли, на которой вы сражаетесь, будет изменяться в реальном времени (например, после взрыва снаряда останется воронка и т. д.). В Shattered Steel будет около 70 миссий на трех разных планетах. Играющий встретится с 50 типами роботов, сможет выбрать орудие убийства из 30 разных видов оружия и кататься на восьми типах боевых машин. Также обещаются отличная музыка и потрясающие стереоэффекты. Поддерживается игра по модему и сети (до 16 человек), можно играть или против друг друга, или проходить миссии вместе. К окончательной версии будет прилагаться программа, настраивающая условия миссии для игр по модему и сети.

Если говорить о сюжете, то действие в игре происходит в 2132 году. Мир разделен как бы на две части: одна, уважающая законы, занимающаяся мирной деятельностью, работающая на благо себе и другим (в общем, рай на Земле), и другая, с людьми, работающими в корпорациях, исследующими планеты и занимающимися добычей полезных ископаемых. Разумеется, в корпорациях работают отнюдь не шахтеры, а наемные солдаты, сражающиеся за сферы влияния для своих хозяев. Вы играете за такого вот рэкетира. На одну из шахт ваших хозяев напали. Вас послали узнать, в чем дело, и разобраться с напавшими. Но, оказалось, что напавшие - инопланетная раса, которой хочется... правильно, уничтожить не только шахты корпорации на данной планете, но и "вырезать" всю человеческую расу. Вот тут-то вы и вступаете в дело. Иногда на помощь к вам будут приходить войска, посланные корпорацией - такие же головорезы, как и вы, артиллерия, и т. д. Но, хотя их помощь и будет достаточно ощутимой, лучше, все же, полагаться на свои собственные силы.

Если Interplay выполнит все свои обещания касательно Shattered Steel, эта игра, по справедливости, займет позицию "лучшего среди равных" в жанре сражений боевых роботов, и бывшие поклонники Mechwarrior 2 и EarthSiege 2, скорее всего, с удовольствием проведут немало приятных часов за компьютером в компании этой игры.

Павел Коротов









# Playtoons

| Издатель | SIERRA |
|---|---|
| Процессор | 486SX-25 Mhz |
| Память | Windows'95, Windows 3.1 |
| Монитор | 8Мб |
| Система | SVGA, 640x480 |
| Звук | Любая звуковая карта |
| И еще | 2-х скоростной CD-ROM,мышь |

Вы любите мультфильмы? Ещё бы!!! Я думаю, большинство из нас ответят на этот вопрос именно так. И неважно, сколько вам лет и чем вы занимаетесь, - хороший мультфильм никого не оставит равнодушным. А режиссёром мультфильма хотели бы стать? Или, скажем, не режиссёром, а просто как-нибудь повлиять на ход событий в анимационном ролике? Ведь бывало такое желание, признайтесь. На самом деле, вовсе не так уж это и трудно. Конечно, если у вас есть компьютер. И мультимедийный пакет Playtoons. И немножечко терпения.

Playtoons - это небольшой кусочек мира мультипликации, где каждый сам себе и режиссёр, и сценарист, и всё, что угодно. Не расстраивайтесь, если не умеете рисовать - всё уже сделано за вас. Требуется лишь ваша фантазия, хотя, согласитесь, это не так уж и мало.

Итак, чтобы создать собственный мультфильм, нужно просто выбрать из богатой библиотеки передний план, где будут развиваться события, задний план (тот, никому не нужный пейзаж, что будет виден вдали) и, наконец - вы скоро поймёте, что это самое главное - небо. От того, будет ли оно у вас серое, дождливое с тучами, чёрное, ночное со звёздами или же голубое с солнышком и пушистыми облачками, зависит характер всего мультфильма. Ну вот, теперь считайте всё готово. "Как!? - скажете вы - А где же герои, в чём сюжет?" Да, действительно, чуть не забыл: стоит, наверное, выбрать парочку колоритных типов и разместить их на переднем плане (если вы, конечно, не пейзажист по натуре). Завязка есть, сюжет, надеюсь, тоже - пора снимать. Кликнув на кнопку "Запись", расположенную в левом нижнем углу камеры, вы зафиксируете все дальнейшие свои операции над только что созданной заготовкой. Выберете идущую руку внизу экрана, и курсор превратится в волшебную палочку. Теперь с её помощью вы сможете передвигать своих героев. Не пугайтесь, если при приближении друг к другу, они будут себя вести как-то странно - так задумано, чтобы оживить творческий процесс. Например, когда пожилой, солидный гражданин подойдёт к симпатичной, молодой девушке, она тут же отдубасит его своей сумочкой, да ещё скажет что-нибудь нехорошее вдогонку. Может быть, это помешает вам следовать придуманному сюжету, но несомненно здорово развеселит. Далее, в свой мультфильм вы можете добавить различные предметы и ещё персонажей из волшебного мешочка внизу экрана, наложить речь и музыку, которую сами можете и записать, и, наконец, изменять место действия как в настоящем мультфильме. Со всем этим очень легко разобраться, хотя такая простота как раз и ограничивает ваши возможности, но для детей от четырёх до десяти (а именно для них и создана Playtoons) этого вполне достаточно. В конце концов, если вы уж так ленивы, что не хотите освоить технику создания мультфильма, то можете посмотреть The Mandarine Prince (уже сделанный для вас). И не просто посмотреть, а даже поучаствовать. Дело в том, что время от времени вам задаются вопросы, и вы можете оживлять различные предметы и персонажей на застывшей картинке. К примеру, кликнув на плавнике акулы, плавающей в заливе, вы увидите, что, на самом деле, это человек в колпаке, который шпионит за зловещим замком. И ещё множество подобных штучек. Правда, друзья мои, если вы не владеете свободно английским, то вам с трудом удастся уловить смысл данного творения.






Вообще, Playtoons предназначена не столько для создания полноценного мультфильма, сколько для поднятия нашего настроения. Занятная игрушка, чтобы убить время.

Олег Никитский





# Close Combat




**Beta-version**

| | |
|---|---|
| **Издатель** | **Microsoft** |
| **Машина** | **Macintosh или Power Macintosh** |
| **Жесткий диск** | **12 Мб свободной памяти** |
| **Система** | **MacOS 7.5 и выше** |
| **И еще** | **2-скоростной CD-ROM** |

**MacTCP 2.0.6 или OpenTransport 1.1 (для сетевой игры)**

Стратегии, стратегии... Сколько их уже было! Что ж, Close Combat не так уж отличается от своих сородичей, но все же заслуживает нашего внимания. Хотя бы потому, что в качестве ее издателя выступила фирма Mircosoft, которая до последнего времени не уделяла много внимания рынку компьютерных игр в целом, а в частности, и разработке игр для Мака. Ну, раз сам Билл Гейтс решил, что лицензирование этой игры "стоит свеч", значит так и есть. Но хватит. Не буду больше держать вас в томительном ожидании описания игры. Начнем прямо сейчас.

В Close Combat моделируется Нормандская кампания. Вам предлагается попробовать в ней свои стратегические идеи и навыки, играя за Германию или силы союзников. Close Combat очень похожа на варгеймы от SSI - все тот же гексагональный ландшафт, техника и солдаты, размером кратные одному знакоместу. Но - почувствуйте разницу - Close Combat является стратегической игрой в реальном времени. А это именно тот тип игр, которые ныне пользуются огромной популярностью. Конечно, по качеству графики, ей не угнаться за Warcraft, но в Close Combat есть своя изюминка - отлично разработанный искусственный интеллект противника и действительно реалистичный набор действий, которые способны выполнять находящиеся под вашим командованием солдаты. Во-первых, вы можете перемещаться по местности в нормальном темпе или совершать марш-бросок. В первом случае скорость движения не очень велика, но зато у вас сохраняется возможность отразить внезапную атаку врага. Во втором же случае скорость движения возрастает примерно в полтора раза, но практически сводится на нет возможность ваших войск обороняться. Как и следовало ожидать, в меню команд присутствуют стандартные опции: открытие стрельбы, укрепление на отвоеванной территории. К сожалению, я не смог заставить своих солдат рыть окопы. Но может, я просто что-то не так делал? К четырем вышеназванным командам следует прибавить еще две: smoke и hide. Выбрав первую, вы даете своим солдатам команду создать дымовую завесу. Это очень полезная вещь. Кстати, в документации к игре ее рекомендуется использовать для прикрытия танков. Но, несомненно, завеса может также очень помочь и продвижению пехоты. Команда же hide заставляет солдат укрыться в указанном вами районе.



Что же касается реализации самих военных действий, театр этих самых действий представлен с высшей мере детализировано (с точностью до одного метра), то есть вы можете видеть не только отдельно стоящие дома, но также и самих солдат - бегущих, ползущих, отстреливающихся или просто мертвых, можете увидеть каждый горящий танк, каждый разрывающихся снаряд... Доверенные под ваше командование виды и рода войск в точности соответствуют тем, которые использовались в Нормандской кампании. Есть и пехота нескольких видов, и танки, и бронемашины, и многие другие образцы военной техники. Еще одной приятной особенностью игры является простота ее освоения. Изучение базовых командных действий происходит во время выполнения пяти тренировочных миссий, в которых вас шаг за шагом знакомят со всеми командами, а также основами стратегии ведения сражений.

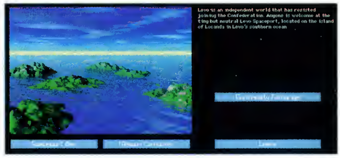
Спецэффекты, используемые в игре, очень реалистичны. Все эти "бухи" и "бахи" звучат, как настоящие, причем в стерео. Следуя уже установившейся тенденции своеобразной "Интернет-совместимости" игр, Close Combat в дополнение к прямому модемному соединению (на скорости не ниже 9600bps), поддерживает также соединение по протоколу TCP/IP, что добавляет возможность играть вдвоем по Интернет.

К сожалению, для достижения приемлемой скорости работы программы вам потребуется компьютер Power Macintosh. Возможно, это происходит из-за излишней сложности алгоритма искусственного интеллекта. Если же у вас не PowerMac, лучше всего отказаться от попытки поиграть в Close Combat. На этой минорной ноте мы и закончим. Те же, у кого есть доступ в Интернет, могут найти ссылку на демо-версию игры Close Combat (только PC-версия) по адресу http://www.shaker.ru/mac/fun/articles/cc.html. PRO

Михаил Корниенко
MKornienko@int.glasnet.ru



# Escape Velocity



| Машина | Macintosh или PowerMacintosh |
|---|---|
| Жесткий диск | 6 Мб |
| Монитор | 256 цветов, не менее 13 дюймов |

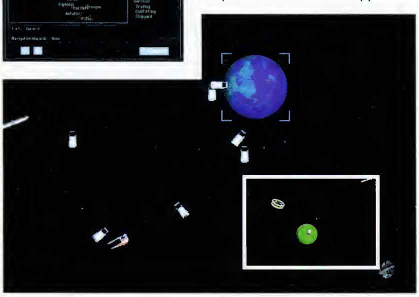
По всей видимости, успех игры Maelstrom не давал покоя ее создателям, фирме Ambrosia. Да к тому же еще постоянное сидение в сети America Online наложило свой отпечаток на разум программистов. И вот результат - новая игра, соединившая в себе стратегию и аркаду, Escape Velocity. Итак...

Окончена третья межгалактическая война, принесшая разрушения и хаос почти на все планеты Звездной Конфедерации, унесшая более полутора миллиардов жизней с обеих враждующих сторон... Пока что нормальная жизнь восстанавливается только в нескольких центральных планетных системах. Во всех же остальных областях Конфедерации (особенно на ее окраинах) пока еще царит анархия и управляют космические пираты, взимающие с жителей непомерную дань. Основные коммуникации и торговые маршруты не функционируют, космическая полиция бездействует, совет же Конфедерации не проявляет интереса к тому, что творится на окраинных мирах.

Вот в какое время вы, космический рейнджер первого класса, возвращаетесь после десяти лет войны на родную планету. Вы полны желания возместить потерянное на войне время, стать богатым и знаменитым. Вы решаете стать космическим торговцем и искателем приключений. И вот на деньги, полученные в награду за отличную службу, вы покупаете себе космический корабль. Хотя и кораблем-то его назвать сложно - так, космическая скорлупка, в которую можно загрузить всего несколько ящиков всякого барахла. Но, может быть, именно этот корабль станет родоначальником огромной космической флотилии, торгового монстра и грозы всех пиратов!

Игра Escape Velocity по внешнему виду и управлению сразу же, без всякого сомнения, напомнит вам всем известный Maelstrom. Но эти детали являются только верхней, очень малой частью айсберга. На самом деле, под оболочкой скрывается увлекательная стратегическая начинка. Наиболее полным сравнением будет, если я скажу, что Escape Velocity - это гибрид Maelstrom и онлайновой игры Federation (весьма популярная многопользовательская игра в реальном времени на America Online). Еще одно сравнение - с игрой Elite, бывшей довольно известной на IBM-совместимых компьютерах еще несколько лет назад.





В начале игры вы получаете в свое распоряжение космический корабль - маленький, безоружный и беспомощный. Именно с его помощью, используя мастерство пилота, сообразительность и немного удачи, вам предстоит стать торговым гением, законопослушным гражданином, уважаемым во всей Конфедерации, или наоборот, космическим пиратом, наводящим страх на каждого жителя всех звездных систем. Выбор имиджа остается за вами.

Вы начинаете свой путь к славе в небольшой звездной системе, в которой есть только одна обитаемая планета. Можно высадиться на нее: пойти в бар, попить пивка, а заодно, и получить какую-нибудь работу. Обычно работа заключается в перевозке грузов или людей с одной планеты на другую. Сверхприбылей вы не получите, но для того, чтобы купить корабль побольше и несколько небольших лазеров, доходов вам хватит. Ну, а дальше - пошли-поехали... Вы летаете от планеты к планете, из одной системы в другую, перевозите грузы, людей, общаетесь с вашими коллегами с других космических кораблей, обмениваетесь новостями, ищите работу поприбыльней, а также иногда выполняете специальные поручения. В общем, крутитесь, как можете, чтобы заработать как можно больше денег и популярности. Но пока что вам не рекомендуется покидать центр Конфедерации, где угроза того, что ваш корабль будет захвачен пиратами минимальна. Но вот, когда вы заработаете достаточно, чтобы оснастить свой корабль новейшими достижениями науки и техники, можете нанять себе один или несколько кораблей сопровождения (командовать которыми во время космического сражения или простого перелета будете вы) и полететь искать приключения на удаленный конец Галактики, рай для пиратов и всякого рода бандитов и аферистов. Во главе маленькой армады вы получаете возможность стать знаменитостью не только в торговых кругах, но и среди космических пиратов и охотников за ними.

Впоследствии, когда вы станете финансовым магнатом, вам может надоесть жизнь обычного законопослушного гражданина. Вам самому захочется испытать себя в роли прославленного (или не очень) космического пирата, уничтожать торговые транспорты (одновременно захватывая перевозимые ими грузы). А возможно, вы захотите собирать дань с населения целых планет. В этом случае соберите флот побольше, потому что правительства планет не очень любят рэкетиров, в связи с чем вам придется сражаться с многочисленными флотилиями, которые имеют только одно, очень простое задание - захватить вас живым или мертвым. По возможности, лучше мертвым.

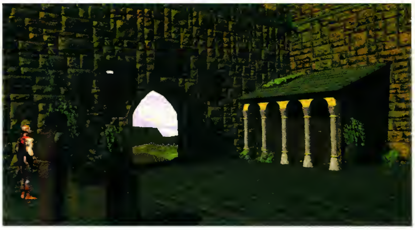
Игра, несмотря на не очень богатую графику, является достаточно емкой по содержанию и по-настоящему захватывает. Я думаю, что она привлечет ваше внимание хотя бы на несколько дней, если у вас хватит терпения ознакомиться с хорошо написанной, но все же несколько длинноватой, документацией. Ну, а если у вас есть доступ в World Wide Web, то вы можете скачать эту игру. Ссылку на нее вы найдете по адресу: HTTP://WWW.SHAKER.RU/MAC/FUN/ARTICLES/EV.HTML. PRO

Михаил Корниенко
MKornienko@int.glasnet.ru




# Полное прохождение игры

Поговорите с Ланселотом (рыцарь, стоящий рядом с местом, где вы получаете возможность управлять героем). Идите в башню Мерлина (выйдите из главного здания замка, слева будет вход в башню). Поднимитесь по лестнице. На стене вы увидите барельеф, на котором изображен морской дракон; вы должны попасть мечом прямо в глаз изображения. Зайдите в появившуюся дверь. Заберитесь на вершину башни по деревянной лестнице справа. Посмотрите несколько раз на лампу Мерлина, пока не появится хозяин. Поговорите с ним (поздоровайтесь, скажите, что вас прислал Артур для получения какого-то задания). Вернитесь в зал, где прохлаждается Ланселот. Зайдите в правую дверь. Подойдите к столу с противоположной стороны и вытащите из-под него пивную кружку. Зайдите в тронный зал. Идите в другую сторону зала, поближе к трону. Возьмите фонарь в правой стороне помещения. Вернитесь в первую залу замка. Теперь зайдите в левую дверь. Выньте свечу из подсвечника на столе. Зажгите ее от огня в камине. Вставьте свечу в фонарь. Зайдите в башню Мерлина. При помощи меча потяните на себя факел, висящий слева от металлической перегородки. Осветите фонарем темное место, затем вход в подземелье. Зайдите в потайной ход. Идите налево. Возьмите грибы с постамента в левой части комнаты. Слева от мостика вытащите из воды череп с рубиновыми глазами. Идите вперед. Возьмите кинжал и кубок с алтаря. Обойдите вокруг алтаря и выйдите через проход, где лестница, в церковь. Покиньте замок. Отправляйтесь в конюшни. Поговорите с конюхом. Возьмите из помещения ведро и совок и идите... нет, не в песочницу, а в кузницу (вход между бочками). Поговорите с кузнецом. Совком выковыряйте из черепа рубины и предложите их кузнецу. Идите к городским воротам (проход слева от входа в кузницу). Поднимитесь наверх по лестнице. Поговорите с солдатом, сторожащим вход к Моргане. Вернитесь в кузницу. Наберите из бочки в кружку пива. Возьмите со стола шлем. Вернитесь к стражнику. Отдайте ему пиво. Зайдите в башню. Пройдите дальше по коридору. Поговорите с Артуром и отдайте ему свиток, полученный от Мерлина. Идите к волшебнику. Поговорите с ним. Отправляйтесь в покои короля Артура (центральная дверь в первой зале замка, потом направо). Поговорите с ним. Вернитесь к месту, где вы отда-









ли свиток. Подберите его. При помощи шлема откройте комнату Морганы. Дайте свиток Моргане. Поговорите с ней.

Поговорите с Мерлином. Снова идите в комнату Морганы. По дороге поговорите со стражником, чтобы он отдал вам кружку. Со стола колдуньи возьмите пузырек с кровью дракона. Выйдите из города через ворота в лес. Идите вверх и влево. Наберите в шлем воду. Идите направо и вверх. Вылейте драконью кровь на дверь. Зайдите внутрь хибарки. Идите направо. СОХРАНИТЕ ИГРУ. Попытайтесь налить воды в кружку. Сразившись со скелетом, наполните кружку. Уйдите из хижины и посетите замок Мерлина, чтобы отдать ему воду и получить следующее задание. Снова отправляйтесь в лес, к колодцу. Зайдите в домик. Идите два раза налево. На полу, в пыли, валяется рог. Подберите его. Идите в лес, до развилки, потом поверните направо. Используйте рог на двери. Когда дракон улетит, зайдите в пещеру. Возьмите яйцо и идите направо. Вытащите палку из гнезда. Насыпьте в шлем горячего песка с дорожки над пропастью. Высыпьте его на яйца в гнезде. Возьмите скорлупу и отнесите ее Мерлину. Идите на первый лесной экран. Сорвите мухомор и поставьте его в круг, образованный грибами. Поговорите с главным лешим. Отдайте ему кубок, подобранный в подземелье. Отнесите полученный кусок золота Мерлину.

Поговорите с колдуньей. Вернитесь к экрану, предшествующему месту, где был разложен костер; оттуда идите налево и вверх (узнаете знакомые места? А говорили, что до них много дней пути, а ваша спутница смертельно больна). Сорвите цветы мака. Идите в замок. Поговорите с Мерлином. Идите в покои королевы (рядом с комнатой короля). Поговорите с царственной особой и получите пестик и ступку. Идите к колдунье и отдайте эти предметы ей. Покрошите хлеб кинжалом. Крошки тоже отдайте ведьме. Идите к месту, где был разведен костер, оттуда вниз. Зайдите в монастырь и поговорите с монахом. Возьмите немного соломы из правой части стойла (которые находятся в правой части экрана). Идите в другую часть зала и намочите солому в колодце. Выйдите из монастыря и идите налево, на пасеку. Поговорите с монахом-пасечником. Подожгите солому при помощи фонаря и поднесите к одному из ульев. Возьмите оттуда кусок сот. Отдайте его колдунье. Уходите из дома колдуньи. (И стоило так стараться ради спасения жизни вашей спутницы?)

Спуститесь вниз и подберите разбитый кувшин (между деревянными опорами). Идите налево. Зайдите в пещеру. Возьмите кусок старой веревки и идите направо. Поговорите с контрабандистом. Вернитесь в монастырь. Зайдите в дверь справа. Подберите кузнечные мехи (слева). Идите в зал, в другую его сторону (в ту, где вы оказывались при входе из





двери, которая ближе к пасеке). Поговорите с монахом, стоящим у колодца. Обменяйте старый кувшин на бутыль с медовым напитком. Идите к контрабандисту и отдайте бутылку ему.

Подберите лежащую на песке раковину. Идите вдоль по берегу, направо. Разрубите змею мечом. Вскарабкайтесь наверх по ее туловищу. Отрубите у нее трещотку на конце хвоста. Зайдите в лес. Идите вверх и направо. Вы увидите круг из грибов - точно такой же, как в Камелоте. Сорвите мухомор и поставьте его в круг, чтобы вызвать вождя леших. Поговорите с ним. Покажите ему трещотку, затем отдайте кольцо. С экрана, где расположен грибной круг, идите два раза вниз. Возьмите камень, лежащий у дороги, почти в центре экрана. Снова идите к грибам, потом налево и вверх. Выдерните торчащий из земли прут (справа от тропинки). Идите вверх и налево, по дороге, утыканной кольями с черепами. Подкопайте рогом самый левый столб с черепом и используйте на столбе подобранный внизу прут. Перейдите по мосту на другую сторону. Подойдите к воротам дворца. Сбейте камнем замок на воротах. Снимите цепь с правой дверцы ворот. СОХРАНИТЕ ИГРУ.

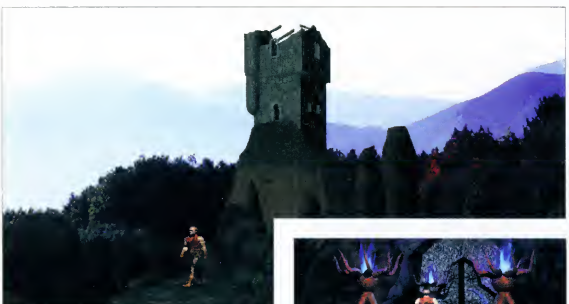


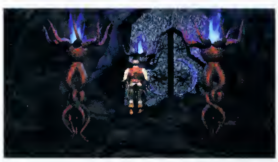
Идите налево. Если вы и выжили в битве против вампира, вам все равно предстоит ответить на некоторые вопросы вампира и колдуньи. Неправильный ответ может оказаться смертельным. Поэтому я привожу здесь последовательность ответов, сохраняющих жизнь нашему герою (может быть, есть варианты короче, но этот вариант проверен). Итак, при разговоре с вампиром: “I'm a knight of Camelot and I demand to be set free.”; “Very well. Merlin seeks a secret alliance with Morgana.”; “I'm a messenger from Camelot. I must speak to Morgana!...”; “I am who I am. A traveller who became lost on the road.”; “I am no threat to you and Morgana. Release me.”; “You'll die for that, vampire.”. При разговоре с Морганой: “Morgana, I have a message from the King.”; “I am a knight of the greatest court of Albion...”; “You have great beauty, Morgana. But your heart is evil.”; “Helie was loyal to you... until you betrayed her.”; “You may kill me; but others will come to find me.”; “You will die also, Morgana.”

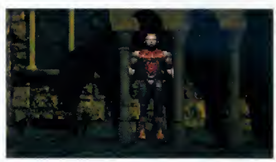
Выйдите через двери, сначала в верхней, затем нижней частях экрана. Поднимите ключ с пола (почти в середине экрана). Еще два раза вниз. Используйте ключ на масляной лампе (слева от двери), чтобы смазать его. Откройте им дверной замок. Воспользуйтесь лестницей в нижней части экрана.

Попытайтесь поднять свой меч (слева от предводителя леших). Идите в правую дверь. Используйте камень на втором справа дереве. Поднимите упавшую ветку. Зайдите в проход между огнями. Войдите в дверь. Раздвиньте веткой кости, из которых составлена урна. Вернитесь к главному лешему. Отдайте ему пузырек, взятый из урны. Идите в левую дверь. С задней стены снимите волос Морганы. Отнесите и его лешему. Поднимите с пола меч. Идите в комнату, где вы достали пузырек из урны. Выйдите через нижнюю часть экрана. Идите налево и вверх. СОХРАНИТЕ ИГРУ. Убейте вампира и обыщите тело. Вы найдете медальон. Вскройте его кинжалом. Отдайте открытый медальон начальнику леших. Вернитесь к трупу вампира. Оттуда идите вверх. Подойдите к люку, через который вас сбросили в подземелье. Посмотрите на клетку со скелетом, расположенную справа. Прямо под клеткой должна быть бутылочка со святой водой. Ее не видно, ее можно только “нащупать” курсором. Возьмите ее. Вернитесь к телу вампира и вылейте на него святую воду, чтобы не только он сам, но и его душа отправились в ад. PRO

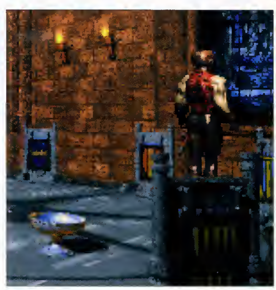
Павел Коротов









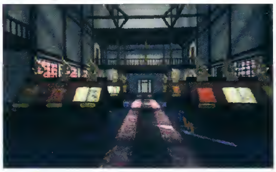





# Полное прохождение игры

**И**так, в самом начале этой полезной, в какой-то степени исторической (публикуется в первый и последний раз) статьи хочу предупредить: НЕ ЧИТАЙТЕ ЕЕ! Игра действительно стоит того, чтобы пройти ее самостоятельно, а если уж вам придется совсем туго, попробуйте взглянуть (одним глазком) и поискать подсказки в самой игре. Кто знает, может вы забыли прочесть книгу по алхимии или письмо от одного действующего лица к другому... Ну, если подсказка осталась для вас абсолютно непонятной, придется воспользоваться этим описанием прохождения или уж выкинуть игру на свалку. По моему, Zork этого не заслуживает. Например, я бы, в случае глобального невезения, почитал статью (если бы она была в то время написана).

Итак, после многочисленных предупреждений, изложенных в не менее запутанной форме, чем сама игра, я, наконец-то, могу поприветствовать вас в одном из наиболее загадочных районов Подземного Королевства - Запрещенных землях. За спиной - плотно запертые ворота, а впереди - куча неразгаданных тайн. Идите вперед, к храму. Поднимитесь по невысокой лесенке, повернитесь направо и снова вперед, теперь налево и вперед. С левой стороны от вас - склеп. Зайдите туда. У середины стены - свеча. Посмотрите на нее поближе и щелкните по ней курсором. У правой стены стоит гроб. Отодвиньте его крышку. Любите такую музыку? Вот и отлично, в Zork-е ее будет предостаточно. Загляните внутрь гроба. Вот не думал, что гробы нужны для хранения скрипок и записок. Возьмите со дна клочок бумажки, прочтите его. Уходите из склепа налево. Снова налево, потом направо и к огромной двери. Посмотрите вверх, так ли уж высока эта дверь, как кажется? На двери сверху приколочена деревянная табличка. Прочтите ее. Теперь осмотрите дверную ручку. Она сделана в форме луны и солнца. Луну можно передвигать вверх и вниз. Переместите ее в крайнее верхнее положение, чтобы, как написано на табличке, луна и солнце соединились. Зайдем в храм и пройдем чуть вперед по коридору. Н-да, ну и голосок у этого Nemesis. Говорит, что все алхимики убиты, и делать нам здесь нечего. Я ему не очень верю, а так как ворота по прежнему закрыты, для начала, ограничимся тем, что пойдем дальше по коридору. Как только вы выйдете на открытое пространство (слышен шум фонтана), поверните налево и идите вперед. По левую сторону от вас будет дверь. Зайдите в нее. Посмотрите на полу на фотографию, задвинутую книгой. Теперь идите в левую часть комнаты. Нажмите на плакат на ближней стороне комнаты и продвигайтесь дальше, в глубину помещения, вдоль левой стены. Посмотрите вниз, на алхимические символы. Дотроньтесь до них. Идите в дальнюю сторону комнаты. Посмотрите на свиток. Советую запомнить (или записать), какой символ какому соответствует. Посмотрите и потрогайте изображения губ слева. Повернитесь и идите направо. Заберитесь вверх по деревянной лестнице. Посмотрите на книгу с картинками (многие из них вам еще встретятся в игре). Вернитесь



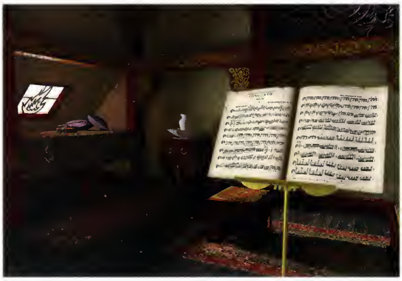






ко входу в храм. В том же коридоре зайдите в правую (если стоять спиной к выходу) дверь.

Для лучшего понимания происходящего в игре можете почитать книги на низенькой длинной полке слева. Особенно вам должна пригодиться карта здания (в дневнике Nemesis). Теперь идите в правую (от глобуса) сторону комнаты. Отодвиньте ширмы: первую - налево, вторую и третью - направо, четвертую - налево. Зайдите в проход. Идите налево, по туннелю, пока не дойдете до тупика. Присмотритесь к картинке. Поверните диск так, чтобы голова человека указывала на контур треугольника. Зайдите в дверь. Надо же, солнечные часы... Увы, у часов не достает одной детали, но сейчас мы ее добудем. Вернитесь в библиотеку, оттуда выйдите через дверь в противоположной стороне зала (не через ту, откуда вы пришли). Зайдите в дверь в конце прохода. В дальней правой стороне помещения вытащите



стрелку из других солнечных часов. Вернитесь в секретный ход, к первым часам. Вставьте в них стрелку. Поворачивайте солнечные часы, пока тень от стрелки не упадет на символ, похожий на перечеркнутую букву "h" (символ огня). Зайдите в дверь, на которую указали часы, на краткий миг превратившиеся в зеркало. Сразу после вхо-



да возьмите справа настоящее (даже в раме) зеркало. Войдите в комнату со свечами. Повесьте зеркало на самую левую сторону комнаты. Видите, что в отражении одна из свечей горит голубым огнем? Повернитесь направо на 180 градусов. Искомая свеча находится на третьей полке сверху, двенадцатая, если считать справа налево (хороший ориентир - толстая с нагаром свеча, находящаяся выше искомой). Присмотритесь к нужной свечке поближе. Щелкните по ней курсором. Щелкните курсором на огне. Посмотрите поближе на один из круглых "экранов" в зале (дальний левый) и выслушайте рассказ алхимика.

Подойдите к могилам и "покликайте" курсором на масках над могилами. Запомните, какой из вырисовывающихся на масках символов какому алхимику соответствует. Идите в левую (если стоять лицом к постаменту, где находится стол, а спиной - к выходу) часть залы. Зайдите в одну из двух дверей на возвышении и поднимитесь по лестнице. Повернитесь направо и прослушайте мелодию, которая звучит из статуи. Обернитесь назад. Каждому из ручейков соответствует нота. Ваша цель - воспроизвести ноты, используемые в игре статуи. Надо включить первый, четвертый и пятый ручейки (слева направо). Повернитесь в сторону двери, из которой вы пришли. Идите в левую дверь. Подойдите к песочным часам. Переверните их. Получится красивое и удобное кресло. Сядьте в него. Обернитесь к окну. В кресле повернитесь на 360 градусов (по часовой стрелке). Посмотрите на окно. Возьмите пилу. Повернитесь таким же способом еще три раза. Снова посмотрите в окно. Спилите одну из сосулек и положите ее в таз. Теперь повернитесь два раза против часовой стрелки (голова еще не кружится?). Выгляните в окошечко. Посмотрите на тазик и на воду в нем. Вылейте воду в углубление на каменном столе. Воспользуйтесь ближним правым экраном, чтобы выслушать историю женщины-алхимика (или алхимички).

Теперь идите в дверь в правой стороне залы (тоже за возвышением, на котором находится стол). Максимально приблизьтесь к задней стене комнаты и посмотрите вниз, на карту звездного неба. Нужно добиться при помо-



щи нажатий на изображения светящихся звезд, чтобы горело только созвездие, формой напоминающее цифру "4". Погасите все остальные звезды, затем нажмите на центральную звезду "четверки". Поднимитесь по обрушившейся с потолка винтовой лестнице. Подойдите с правой стороны к странному механизму и оттуда посмотрите на него поближе. Нажмите правую плитку с изображением жучка. Теперь подойдите к машине спереди. Первый рычаг у нее сломан. Поверните второй рычаг на половину, третий и четвертый - полностью. Щелкните курсором на воздухе в сосуде. Снова щелкните на нем курсором, в этот раз уже на столе. Выслушайте байку очередного алхимика.

Идите в левую дальнюю часть залы, к стене, внешне напоминающей дом. Чтобы открыть дверь, надо отогнуть два пальца у скелета: на правой руке - мизинец, на левой - средний. Зайдите в комнату и подойдите вплотную к лестнице. Потяните за рычаг. Сойдите с лестницы и идите в помещение. Посмотрите в подзорную трубу. Видите черный треугольник рядом с глыбой? Хорошо. Это вам

пригодится. Поднимитесь по каменной лестнице (справа от героя). Слева будет щит с фонариками. Вам надо зажечь фонарь с черным треугольником (правый верхний).

♂ Сядьте на вагонетку (слева от щита). Поездка очень похожа на американские горки. Как только приедете, идите направо по лестнице. Подойдите к лежащим на камнях черепам. Повернитесь налево и идите вперед. Дотроньтесь до земляной кучи. Щелкните курсором мыши по земле, но уже на столе. Посмотрите на дальний правый экран. Идите в комнату прямо за возвышением, на котором стоит стол. Посмотрите на машину. Приведите левый рычаг в правое положение. Положите шар, символизирующий мощь Nemesis, в пододвинувшийся лоток. Передвиньте левый рычаг в верхнее положение. Правый диск вращайте, пока не услышите первый "динь" (планета







Сатурн должна быть освещена солнцем). Как только прибудете к месту назначения, повернитесь направо. Идите через каменные ворота к пропасти. Развернитесь к ним лицом. Посмотрите себе под ноги. На земле что-то блестит! Выкопайте это. "Это", оказывается, монетка. Посмотрите на нее и положите себе в карман. Идите два раза вперед и поднимитесь вверх по лестнице. Подойдите к двери монастыря и посмотрите на табличку, извещающую о закрытии заведения. Посмотрите направо. Снизу есть люк. Посмотрите и прыгните в него. Справа прочтите объявление на стене. Посмотрите на автомат для сбора пожертвований (под объявлением). Опустите в него монетку. Посмотрите на выпавшие карточки и на их описания. Желательно также зарисовать изображения с соответствующими описаниями. Повернитесь спиной к закрытой двери. Идите два раза вперед. Поднимите голову и посмотрите на изображение языка пламени над выходом. Идите еще раз вперед. Слева и справа от вас находятся по три говорящие маски. Можете прослушать, о чем они говорят, посмотрев на них поближе и щелкнув курсором. Также слева и справа, под масками, стоят по две табуретки. На каждой табуретке лежат по две таблички. Ваша цель - перевесить их на маски, в соответствии с чувствами, которые те символизируют. Итак, начнем. Повернитесь налево (будем предполагать, что вы стоите так же, как и пришли - спиной к выходу из монастыря). С первой слева табуретки возьмите верхнюю карточку. Прикрепите ее под первую (считаем всегда слева направо) маску на левой стороне. Снова возьмите карточку с этой же табуретки, но на этот раз прикрепите ее под второй маской с левой стороны. Справа, с первой табуретки, возьмите нижнюю карточку и прикрепите ее под третьей маской на левой стороне. Справа, со второй табуретки, возьмите верхнюю табличку и прикрепите ее под первой маской с правой стороны (хотя сторона правая, счет по прежнему идет СЛЕВА направо). Слева, со второй табуретки, возьмите верхнюю карточку и прикрепите ее под второй маской с правой стороны. Справа, со второй табуретки, возьмите нижнюю табличку и прикрепите ее под третьей маской с правой стороны. Уф, вроде все, хотя нет, погодите, слушайте внимательно, в каком порядке будут говорить маски: первая - вторая с левой стороны, вторая - третья с правой стороны, третья - вторая с правой стороны, четвертая - третья с левой стороны, пятая - первая с левой стороны, шестая - первая с правой стороны. Теперь можете продолжить движение вперед по пути, которым вы добрались до масок, но недолго - идите вперед и сразу поверните налево. Идите до двери в конце коридора. Зайдите в нее и поднимитесь по лестнице. Зайдите направо, за машину (она управляет колоколом). Зайдите в проход между плакатом и машиной. Пройдите чуть подальше, слева будет дверь. Откройте ее и зайдите туда. Идите два раза вперед. Повернитесь направо. Откройте дверь в комнату, где музицировала Александра. Идите направо. Посмотрите и дотроньтесь до скрипки (почти в углу комнаты). Обойдите ноты, посмотрите на них поближе и щелкните на них курсором. Уходите из комнаты Александры направо, до конца коридора. Откройте дверь. Посмотрите на висящие слева и справа фотографии. Исследуйте комнату, направляясь слева направо. По дороге прочтите медицинскую книгу и письма в ней, возьмите волшебное зеркало, которое лежит на листке со стишком, прочтите два письма и книгу "О бессмертии". Когда круг, сделанный вами по комнате, замкнется, обойдите вокруг деревянного сооружения в центре, зайдите в него (вход сзади) и посмотрите на стоящий на "подоконнике" металлический сосуд. Щелкните на нем курсором мыши. Вернитесь в комнату с машиной и колоколом. Посмотрите на плакат, висящий на стене за машиной. Это список наиболее часто используемых приказов, которые отдаются с помощью колокола. Вам надо набрать на машине комбинацию для "Seventh bell" - ту самую, которой дан только последний символ. Вот где нам пригодится порядок, в котором говорили маски. Каждый голос обозначает символ. Эти-то символы и надо в порядке очередности набрать на машине. Теперь для тех, кто ничего не понял. Подойдите к машине спереди и дергайте за следующие рычаги по очереди (номера даны по счету слева направо по горизонтали. Позиция рычага по вертикали значения НЕ имеет): 2, 14, 16, 12, 9, 4. Посмотрите поближе на спустившуюся с потолка веревку и щелкните по ней курсором. Зазвенит колокол, и вас подымет под самый

купол. Вы должны спрыгнуть в окно, мимо которого вы "пролетаете". Как только вам это удастся, идите два раза вперед, поверните налево и зайдите в комнату Александры. Обойдите стол слева и посмотрите на него поближе. Дотроньтесь до кругляшки на столе. Снова обойдите стол с левой стороны, но на этот раз подойдите к шкафу, где на верхней полке стоят какие-то банки-склянки. Посмотрите на полку пониже и откройте стоящую на ней книгу. Подойдите к постели с правой стороны. Посмотрите на фотографии и прочтите письма в толстой книге, лежащей на ночном столике. Посмотрите на доску над кроватью. На доске изображены языки пламени различных цветов: голубого, желтого, красного, оранжевого и белого. Изучите книгу, лежащую на





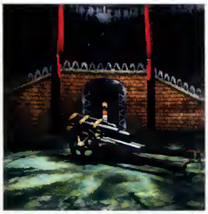
кровати. Используйте на открытой странице волшебное зеркало. Посмотрите на страницу, обратив особое внимание на то, как повернуты к вам черепа. Развернитесь спиной к кровати. Посмотрите на книжный шкаф. Вытащите с полки пятую книгу слева. Идите налево, до двери. Зайдите в дверь. Идите до конца комнаты, затем поверните направо. Зайдите в другую комнату. Посмотрите поближе на стоящий в центре столик и щелкните на нем курсором мыши. От столика идите в правый угол комнаты. Посмотрите вниз. Подвигайте решетки люка, пока слева не появится кусочек бумажки. Вытащите записку. На ней - фраза: "Push on the glyphs", - а за чертой - перевод каждого слова на какую-то тарабарщину. Спишите фразу и перевод на бумажку в независимости от того, проходите ли вы игру, пользуясь только этой статьей или лишь изредка сюда заглядываете. Уходите из этого помещения. Как только вы выйдете в коридор, идите вперед и поверните направо, затем вперед и налево, снова вперед и направо и зайдите в дверь. Идите вперед, к месту, где лежит закрытая книга с надписью "Yoruk". Щелкните на ней курсором мыши. Прочитайте четыре раскрытые книги, разложенные вокруг. Войдите в дверь в дальнем левом углу комнаты. Идите вперед, пока не дойдете до стола с чем-то, напоминающим циферблат и стрелку часов. Посмотрите на него поближе. Теперь самое время достать бумажку, на которой вы писали фразу с переводом. Из фразы надо составить одно-единственное слово - "open", и набрать его на "циферблате". Для особо непонятливых разъясню: нажмите на "циферблате" курсором на символы, на месте которых у обычных часов были бы: 2 часа, 10 часов, 3 часа, 12 часов. Развернитесь, пройдите чуть вперед и зайдите в дверь слева, ранее запертую на замок. Теперь замок разбит, и вход свободен. Повернитесь налево и прочтите надпись на табличке у лестницы. Из музея (а это именно он) вам надо взять два предмета со стеллажей: рубин со щита Yoruk (в левой стороне зала, за стендом со змеей) и вечно огненный факел (в правой стороне, справа от макета щита Yoruk). Вплотную приблизьтесь к пульту управления охранной сигнализации (похоже на серебряную, закрытую крышкой тарелку на ножке, прямо за деревянной балкой при сходе с лестницы). Откройте пульт управления и понажимайте на кнопки. Это даст двойной эффект: отключит сигнализацию и откроет потайной ход. Повернитесь влево и опустите ваш взор вниз. Откройте люк на полу и заберитесь в него. По два раза поговорите с каждой из двух мумий, слева и справа от вас (какие милые создания!). СОХРАНИТЕ ИГРУ! Пройдите чуточку вперед, поверните немного налево. Зайдите в коридор со светящимся полом. Идите вперед, пока перед вами не вырастет огненная стена, а, так как пожарников позвать вам вряд ли удастся и огнетушителя поблизости нет, придется выкручиваться самому. Выйдите из этого коридора. Повернитесь направо. Зайдите в темный проход и идите два раза вперед. Посмотрите на факел на стене поближе. Зажгите ваш неугасающий факел. Идите вперед по проходу. Посмотрите на надпись на

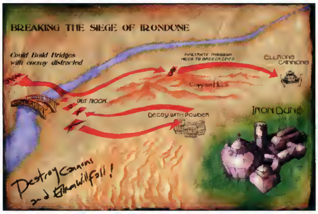


стенке гроба. Стряхните с нее (с надписи) пыль веков и откройте крышку гроба. Полезайте в гроб. Полезайте, полезайте. Ничего с вами не случится. Теперь закройте крышку гроба. Ну как, приятные ощущения? Еще бы! Ведь вы нашли щит самого Yoruk-а. У вас есть рубин, чтобы вставить его в середину щита (Чего вы ждете? Используйте рубин на середине щита!). Сейчас вы должны выбраться из этого мерзкого каменного ящика и вернуться к стене огня. Используйте на стене щит. Идите дальше по коридору. Повернитесь вправо. Посмотрите на черепа (вспоминаете книгу и волшебное зеркало на кровати Александры?). Первый череп оставьте в изначальном положении, второй поверните два раза влево, третий - один раз вправо, четвертый - один раз влево, пятый - два раза вправо. Посмотрите вправо. Зайдите в дверь. Идите влево. Повернитесь еще левее. Приглядитесь к куче вещей, лежащей у стены. Вещей на самом деле три: книга, которую надо прочитать, и ключ с металлической деталью, которые надо взять. Повернитесь направо. Подойдите к машинам. Подойдите поближе к машине овальной формы. Посмотрите на металлический ящичек в стене и откройте его. Вставьте ключ в скважину и поверните его. Нажмите на рычаг справа от главной части машины. Поместите найденную вами де-

таль внутрь овального контейнера. Снова воспользуйтесь рычагом, сначала, чтобы привести машину в действие, а затем нажмите на него, чтобы открыть контейнер. Возьмите из него шар. Идите к машине в правой части зала (если стоять спиной к входу). Посмотрите поближе на "кастрюльку" в левой части автомата, а затем положите туда шар. Приведите машину в действие нажатием на ее правую часть. Выньте осветленный шар из "кастрюльки". Вернитесь к двум автоматам в левой части залы. Поверните вентиль справа от машины с головой льва. Присмотритесь к этому автомату поближе. Ничего не напоминает вам изголовье кровати Александры? Те же пять огоньков! Итак, щелкайте курсором мыши на огоньках, чтобы придать им нужный цвет (сверху вниз): синий, желтый, красный, оранжевый, белый. Теперь опустите светлый шар в пасть льва. Посмотрите вниз. Придайте металлу нужную форму и остудите его с помощью воздуха ("насос" в правой части экрана). Щелкните на получившемся символе еще раз, но уже для того, чтобы он занял свое место на каменном столе. Посмотрите на жидкость, появившуюся в середине стола. Поговорите с монахом при помощи одного из "экранов".

♀ Идите к месту, откуда вы телепортировались в монастырь. Теперь поверните правый рычаг еще дальше по часовой стрелке, до второго сигнала колокольчика (должна быть освещена Венера). Развернитесь и зайдите в консерваторию. Поверните направо и идите вдоль по коридору. Слева от вас будет место, где репетирует оркестр (много стульев). Подойдете поближе к этому месту, повернитесь немного налево и посмотрите вниз. Поднимите с пола четыре музыкальных инструмента. Повернитесь направо (по-прежнему, глядя вниз) и возьмите еще четыре. Вернитесь в коридор и идите налево, до двери. Откройте и зайдите в дверь. Идите в противоположную часть зала и зайдите в комнату слева. Пройдите немного вперед и повернитесь направо. Откройте коробку с пластинками, возьмите две последние. Посмотрите на стол у правой (если стоять спиной к выходу) стены. Слева от лампы лежит шкатулка. Откройте ее и возьмите оттуда камертон. Идите к роялю, посмотрите поближе на клавиши. Положите камертон на крышку слева, чуть повыше клавиш. Ударьте по камертону. Вам предстоит найти клавишу рояля с таким же звучанием. Это шестнадцатая клавиша, если считать справа налево. Нажмите на нее. Подойдите к роялю с другой стороны, посмотрите под крышку и загляните внутрь. Возьмите ключ. Посмотрите на фотографию и прочитайте книгу, лежащую сзади рояля, у левой стены комнаты. Подойдите к столу в глубине комнаты (для этого надо обойти его справа). Откройте ящики в левой и правой частях стола и прочитайте лежащие в них письма. Теперь посмотрите на сам стол поближе. Вставьте ключ в лампу и включите ее. Обратите внимание на схему, лежащую на столе. Вернитесь в коридор, который примыкает к месту, где вы набрали музыкальных инструментов. Сразу после входа в этот коридор, справа, стоит граммофон. Посмотрите на него поближе и поставьте пластинку с чем-то, похожим на музыкальные упражнения. Заведите (рукоятка сбоку, справа) граммофон и запустите пластинку (рычажок чуть левее). Прослушайте пластинку. Теперь запустите пластинку на обратное воспроизведение. Для этого, когда заведете проигрыватель, нажмите на рычажок чуть выше и левее, чем рычажок воспроизведения. После этого нажмите на сам рычаг воспроизведения. Теперь поставьте в проигрыватель пластинку с концертом Александры. Прослушайте ее, обратив особое внимание на порядок, в котором играют инструменты в заключительной мелодии. Выйдите из режима близкого просмотра граммофона и повернитесь лицом к двери, через которую можно выйти в зал с колоннами. Повернитесь чуть-чуть налево. Посмотрите поближе на схему, висящую на стене между лестницей и коридором. Запомните порядок, в котором расположены названия инструментов на схеме. Идите к стульям. Посмотрите налево и вниз. Теперь разложим инструменты по стульям (по инструменту на каждую пару стульев. Пару стульев в дальнейшем буду называть "стул"). Итак, левая часть стульев: первый (слева направо) нижний стул - violin (скрипка), второй нижний стул - nambino (по звучанию и виду напоминает барабан), первый верхний стул - wertmizer (по звучанию немного напоминает волынку, к широкой продолговатой середине примыкают две узенькие трубки), второй верхний стул - gederaglini (похож на гармошку). Перейдем к правой стороне стульев (считаем по прежнему слева направо): первый нижний - miano (струнный инструмент, отдаленно напоминающий арфу), второй нижний - fleezle (чем-то напоминает саксофон. Изогнутая черная трубка), первый верхний - frombophone (напоминает трубу), второй верхний - popperkeg (узкая трубка с утолщением посередине). Вы должны услышать голос Софии, говорящей о гармонии сфер и о нотах C, D, E, B, G. Идите в зал с колоннами. Поверните налево и идите вперед. Посмотрите на разорванную афишу у стены.








Павел Коротов
Продолжение в следующем номере (№7 · 13 · 1996)

Выражаем благодарность фирме "Бука" за предоставленную программу.

# Аватары, птицы и People Space

**Из яйца вылупилась птица, которая воспарила в небо, пробивая плотные облака**

**Яркий свет озарил поверхность воды, и буря неожиданно утихла.**

Не так давно русско-американская фирма ПараГраф Интернэшнл подписала с японскими фирмами Mitsubishi и People контракт на создание колоссального трехмерного парка развлечений, первого Диснейленда в киберпространстве. Парк будет называться Cocobird Islands - по имени персонажа-талисмана Cocobird, смешной птички, напоминающей страуса.

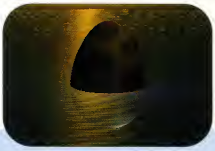
Почему из многих солидных фирм, готовых взяться за исполнение этого крупного заказа, был избран именно ПараГраф? Все дело в том, что на сегодняшний день ПараГраф является крупнейшей в мире частной компанией, занимающейся разработкой трехмерных приложений для Интернет. Первый конструктор трехмерных пространств для Интернет, совместимый со всемирным трехмерным стандартом VRML, был выпущен именно ПараГрафом. Первая стадия проекта People Space будет готова уже в сентябре этого года, и в течение двух следующих лет японский кибер-диснейленд будет постоянно обновляться и улучшаться.

Благодаря быстрому трехмерному engine, разработанному в ПараГрафе, парк развлечений смогут беспрепятственно посещать владельцы не только Pentium'ов, но и 486-х машин. Одновременно в пространстве People Space смогут находиться многие тысячи посетителей. С помощью конструктора Virtual Home Space Builder любой желающий сможет соорудить собственный "домик" и присоединить его к пространству People Space. Кстати, этот конструктор скоро будет продаваться и в России.

### Чем этот мир будет отличаться от существующих трехмерных конференций?

Основная задача проекта - создать искусственный мир в киберпространстве. Не просто правдоподобную симуляцию реальности, а другое измерение, населенное "мультяками". Мир должен восприниматься пользователями как реально существующий. В сегодняшних трехмерных сетевых "бродилках" и конференциях, как правило, вскоре становится скучно - долго ли можно бесцельно расхаживать туда-сюда и болтать ни о чем с незнакомыми людьми, пусть даже в трехмерном обличье? Cocobird Islands должны стать местом для развлечений, игр в реальном времени. Острова должны наполниться аттракционами, не уступающими по завлекательности Диснейлендовским. Там будут и магазины, в которых действительно можно будет приобрести что-нибудь, и казино, где выигрыш может быть не только виртуальным.

Конечно, всякий более или менее реальный мир нуждается в легендах и мифах, объясняющих его происхождение. Как же появились на свет Cocobird Islands?



По легенде, в две тысячи энном году из глубин морских во время сильной бури всплыло гигантское яйцо. Из яйца вылупилась птица, которая воспарила в небо, пробивая плотные облака. Яркий свет озарил поверхность воды, и буря неожиданно утихла. Под действием этого света кусочки яичной скорлупы превратились в острова, и на них зародились невиданные до тех пор растения и животные.

Этих островов нет ни на одной карте. Главный остров окружают шесть маленьких островков, у каждого - своя фауна, флора, культура. Центральный остров называется Power City, он застроен гигантскими небоскребами. Острова поменьше включают Eden Farm - зеленый "пастушеский" уголок с вечно цветущими лугами, Opera Hills - там в роскошных особняках живут знаменитости, Paradise Coast - курорт с великолепными пляжами, Lucky Land - сплошь застроенный клубами и казино, где круглые сутки полыхают неоновые рекламы, и Ever Mountain - остров, покрытый высокими горами, на вершинах которых покоятся облака.

На каждом острове живут птицы из породы Cocobird. Они похожи на страусов, но отличаются от них тем, что умеют говорить. Порода получила такое название оттого, что круглое тельце птичек напоминает кокосовый орех. Летать они не могут. Эти птицы служат гидами гостям, прибывающим на острова.

Никто не знает о том, что один из кусочков яичной скорлупы опустился после бури на морское дно. Когда свет трансформировал остальные скорлупки в острова, этот кусочек превратился в загадочное темное пятно, и там развилась совершенно иная культура. Темный остров хранит много загадок и тайн.

### Как все будет происходить: подробности

По прибытии на острова пользователь первым долгом попадает в административную башню - регистрационный центр. Ему предоставляется возможность выбрать между квартирой в небоскребе на острове Power City, коттеджем на Paradise Coast и тростниковой хижиной на Eden Farm. Выбрав место, пользователь попадает в комнату, где подбирает себе аватара и одежду по вкусу. Будущим обитателям Paradise Coast предлагаются соломенные шляпы, солнечные очки, шорты, бикини, сандалии и прочие пляжные аксессуары. Для тех, кто выбрал Eden Farm, ассортимент "ковбойский" - высокие шляпы, шейные платки, кожаные жилеты, джинсы. Тем же, кто предпочел Power City, предложат всевозможную "городскую" одежду.

Все жители Power City будут обитать в трехкомнатных апартаментах, из окон которых виднеются многочисленные небоскребы. В городе будут супермаркеты и престижные бутики, где можно в реальном времени приобрести понравившуюся вещь. На выставках автомобилей и шикарной мебели специальные роботы расскажут вам все, что вы хотели бы узнать о том или ином товаре. Вы сможете заказать пиццу, не отходя от компьютера; сможете посетить косметический салон, где за небольшую плату вам расскажут, как лучше следить за собой. Будут в Power City и туристические бюро, где можно приобрести тур или заказать билеты на самолет. В виртуальных школах смогут учиться дети. В баре можно будет узнать рецепт любого коктейля; в клубе - послушать любимую музыку. В центральной части города будут регулярно проводиться соревнования по настенной живописи - граффити. В зоомагазине можно будет купить кибер-зверушку. Повсюду вам будут помогать многочисленные роботы: продавцы, бармены, полицейские, официанты.

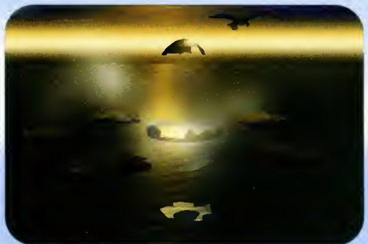
Обитатели Eden Farm смогут наслаждаться видами мирных пастбищ, на которых разгуливают кибер-коровы и кибер-лошади. Среди возможных развлечений - прогулка по сафари-парку, где можно из джипа наблюдать за дикими животными, не боясь быть укушенным. На острове возведут музей морской фауны и ботанический музей. В последнем можно будет получить задание собрать гербарий, за который вы сможете получить приз.

На острове Opera Hills в особняках с бассейнами будут жить аватары знаменитостей, охраняемые большими сторожевыми кибер-собаками. В центре острова

**Под действием этого света кусочки яичной скорлупы превратились в острова, и на них зародились невиданные до тех пор растения и животные.**



будет стоять прекрасный оперный театр, где исключительно для обитателей острова будут происходить вечеринки и концерты. В престижных ресторанах шеф-повар поделится с вами рецептом, если вам удастся туда проникнуть. Чтобы поселиться на Opera Hills, вам придется либо выиграть состояние в казино на острове Lucky Land, либо жениться на наследнице миллионера, чей аватар время от времени мелькает в некоем клубе на Power City.



Всем, кто селится на Paradise Coast, предоставляются коттеджи с видом на океан. Жители смогут наслаждаться водными видами спорта - виндсерфингом, серфингом, водными лыжами. В спортивных магазинчиках можно будет записаться на реальные курсы плавания или водного спорта. В бутиках будут продаваться последние модели купальников. На Рыбачьей Пристани можно будет сесть в субмарину и совершить тур под водой. Магазины Пристани предложат широкий ассортимент рыболовных снастей. На рыбацких соревнованиях наиболее удачливые будут получать призы.

Lucky Land - виртуальный Лас-Вегас. Выигранные в казино или игральных автоматах жетоны можно будет обменивать на разные полезные вещи. Одним из главных призов может быть возможность поселиться на острове Opera Hills. В игровых павильонах можно будет поиграть в видеоигры и получить информацию о последних новинках. На этом же острове будет расположено несколько тематических парков с аттракционами: Римская Империя, Япония эпохи самураев, Дикий Запад, Парк Будущего. Посетители будут попадать в парки случайно - например, приоткрыв дверь бара в ковбойском стиле или войдя в традиционный японский ресторан.

На острове Ever Mountain будет находиться Затерянный Мир, населенный доисторическими животными. В подземных лабиринтах настойчивые путешественники смогут обнаружить руины древнего города, где в гигантском саркофаге покоится замороженное тело Великой Птицы (помните легенду о возникновении островов?) С горы будет спускаться самая большая на островах река, вдоль берегов которой можно будет найти сундучки с сюрпризами.

**Никто не знает о том, что один из кусочков яичной скорлупы опустился после бури на морское дно.**

Раз в месяц со дна моря подымается таинственный подводный остров. На острове стоит замок. Пришедшим туда предлагают разгадать какую-либо загадку. Отгадавших ждут любопытные награды.

И под конец - ложка дегтя: тех, кто уже предвкушает вояж на острова, придется несколько разочаровать. Все эти удовольствия будут доступны только в Японии. Так что даже разработчикам не удастся насладиться прелестями Cocobird Islands. Приходится надеяться лишь на то, что служба эта станет настолько популярной, что начнет разрастаться, и когда-нибудь россияне смогут подключиться к ней наравне с жителями Страны Восходящего Солнца. Не теряйте надежды! PRO

Новомунк






**Когда свет трансформировал остальные скорлупки в острова, этот кусочек превратился в загадочное темное пятно, и там развилась совершенно иная культура.**

**Темный остров хранит много загадок и тайн.**



# DVD

**ПАМЯТИ НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ СЛИШКОМ МНОГО, РАЗРЕШЕНИЕ НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ СЛИШКОМ ВЫСОКИМ, А ВРЕМЯ**

Памяти никогда не бывает слишком много, разрешение никогда не бывает слишком высоким, а время поиска - слишком коротким. CD-ROM совсем скоро станет вчерашним днем, будущее же принадлежит DVD. Именно таков основной вывод, сделанный на конференции по проблемам стандарта DVD в Санта-Кларе. Все сомнения относительно скорости внедрения новой технологии, похоже, отброшены в сторону.

Итак, что же такое DVD? Ну вот, еще одно непонятное сокращение. Но в данном случае придется привыкать. DVD означает Digital Versatile Disc - многоцелевой цифровой диск. Обычным заблуждением является версия, согласно которой "V" здесь означает всего лишь Video. Это далеко не так. Действительно, первоначально этот тип диска разрабатывался для видео, но, помимо видеоформата (DVD-Video), существует DVD Audio, DVD-ROM - для хранения данных, диск для записи (DVD-R) и целый ряд других форматов. Пока что выпускаются только односторонние однослойные образцы DVD. На одностороннем DVD с одинарным слоем легко помещается целый видеофильм с высоким разрешением и звуком, с титрами и переводом (если требуется) на другой язык. Коль скоро время поиска необычайно мало, X-видео нетрудно конвертировать в PG-видео при помощи всего нескольких команд, отдаваемых DVD-видеоплееру. Для того же, чтобы спокойно пользоваться новым форматом, вам потребуется специальный DVD-плеер, на котором, впрочем, можно проигрывать также обычные CD и CD-ROM. В этом случае вы приобретаете, прежде всего, фантастическое качество изображения и звука, огромный объем памяти и необычайно низкое время поиска. В комнате можно будет установить семь динамиков и проигрывать музыку нового уровня звучания. В качестве развлекательного средства DVD предоставляет пользователю огромные возможности, например, он позволяет моментально переключаться с одной версии видеофильма на другую (на разных языках). Что же касается запуска DVD в производство, все зависит от того, как быстро производители кино и аудиопродукции начнут использовать его в качестве основного средства распространения и хранения. По некоторым оценкам, к 2000 году ежегодный объем продаж DVD и DVD-ROM составит 1,6 миллиарда экземпляров. А если говорить о более близких прогнозах, независимые эксперты предсказывают, что уже в течение первого года со времени начала массового выпуска DVD будет продано около 2 миллионов экземпляров аппаратных средств и около 10 миллионов копий соответствующего software.

Теперь немного о тех, кто, собственно, занимается разработкой и выпуском нового стандарта. Стандарт DVD был разработан в декабре 1995 двумя конкурирующими группами взамен стандартов MMCD и SD. Ведущее место в консорциуме DVD занимают Time Warner и Toshiba, к ним примыкают ряд других не менее известных корпораций, включая Microsoft и IBM. Новый стандарт призван был заменить CD-ROM, CD-R, Audio и Laser Disk Video благодаря более высокому качеству и большей емкости хранения данных. Пока что выпускаются лишь опытные образцы, но первые DVD-плееры должны поступить в продажу уже к концу 1996 года. Действительно, уже к Рождеству такие гиганты, как Toshiba, Sony, Philips, Pioneer и Thompson наперебой будут убеждать вас покупать DVD-плееры. Правда, поначалу это будет не очень дешево. Тем, кто захочет быть в первых рядах, придется выложить от 500 до 800 долларов. Так что, скорее всего, первоначально DVD-ROM будут приобретаться теми, кому носитель информации с большой емкостью необходим для профессиональной работы, а не для игр. Все-таки, купив DVD-плеер, вы получите устройство, способное проигрывать привычные с виду диски с непривычной емкостью - до 4,7 Гбайт цифровой информации, то есть, на одном диске поместятся аж целых 2 часа и 13 минут видео, и не какого-то там мелкого, в четверть экрана, а настоящего MPEG-2, с той же компрессией, что и на цифровых спутниковых системах (DSS). Потрясающее качество изображения - это только начало. Уже определен стандарт звучания - Dolby AC-3 5.1 Surround Sound, то есть, звучание, не уступающее по чистоте симфоническому оркестру, пять каналов плюс дополнительные поддинамики. На одном диске можно будет одновременно помещать несколько форматов площади изображения, например, стандартный телевизионный (4:3) и узкоэкранный (16:9), восемь дорожек для озвучивания одновременно на восьми язы-

ках, 32 дорожки для титров, средства быстрого поиска, сверхмедленной прокрутки и стоп-кадра.
Как же такой чудовищный объем данных помещается на небольшом диске размером с обыкновенный CD? Это достигается благодаря целому ряду инноваций. Во-первых, количество лунок на единицу площади поверхности у DVD значительно выше, чем у CD, во-вторых, диск можно сделать двусторонним, и на каждой стороне могут иметься, не один, а сразу два слоя, хранящих информацию. Во избежание ошибок при управлении компьютерными данными применяется специальный протокол RS-PC. Любопытная деталь: для производства двустороннего DVD потребуется изготавливать обе стороны отдельно, а затем сплавлять или же склеивать их.
Производители DVD твердо намерены ориентироваться на нужды среднего потребителя. Warner Home Video уже начала размножение дисков, утверждая, что к концу текущего года на DVD будет переведено уже около 250 фильмов. Кстати, существующее заводское оборудование по производству CD и CD-ROM весьма нетрудно переориентировать на выпуск DVD, так что проблем с производственными мощностями практически нет. Так или иначе, DVD уже с момента начала массового выпуска обещает стать одним из наиболее популярных потребительских продуктов. В зависимости от способа применения, стандарт DVD будет подразделяться на несколько классов:
DVD Audio - аналог CD Audio, только по емкости превышает его в 8 раз, начало выпуска запланировано на осень 1996 года;
DVD-ROM - аналог CD-ROM емкостью 18 Гбайт - выйдет к осени 1996 года;
DVD-RAM - аналог CD-Read Write емкостью 5,2 Гбайт - к 1998 году;
DVD-R - аналог CD-R емкостью 7,6 Гбайт - к лету 1997 года;
DVD-Video - аналог VHS/Laser Disk Video - рассчитан на 8 часов видео VHS или же 133 минуты видео с качеством LD - выпуск начнется осенью 1996 года.
Для тех производителей, которые специализируются на выпуске объемных игр (на 3-4 CD-ROM), новый стандарт, согласитесь, открывает обширные перспективы - при большом объеме дискового пространства и малом времени поиска любая игра поместится на один диск, и пользователю не придется переходить с одного CD-ROM на другой. Двусторонний DVD будет невозможно оформить так, как это принято с CD-ROM. Предполагается, что диск DVD будет снабжен наклейкой, подобно лазерным дискам. Так что производителям наклеек также найдется немало работы. Конечно, все не так просто и радужно, например, разработчикам игр приходится уже сейчас трудиться над усовершенствованием игрового механизма и повышением качества видео - все это диктует новый стандарт. Естественно, для DVD-формата потребуются новые дизайнерские инструменты, и первые игровые продукты на DVD, наверняка, будут созданы отчаянными смельчаками. Хорошо хоть, что уже определена единая структура файлов для DVD и DVD-ROM, что должно облегчить процесс создания совместимых программного и аппаратного обеспечения. Все диски DVD будут выполнены с использованием файловой системы Micro UDF - это подмножество ISO 13346 напоминает ISO 9660 (нынешняя файловая система, применяемая в CD-R). Это сделано для того, чтобы DVD был на 99,9 % совместим с уже существующими продуктами, выпущенными на CD-ROM. Указанные файловые системы предполагают ограничение в размерах файла - не более 1 Гбайта. Это означает, что видеофильм объемом 4 Гбайт придется разбить на четыре файла по 1 Гбайту. Это не так уж страшно, и компромисс следует признать разумным, коль скоро он позволяет обеспечить обратную совместимость практически со всеми ныне существующими файловыми системами.
Процесс стандартизации уже подходит к концу, и скоро появятся соответствующие спецификации - подобно "Желтой" книге для CD-ROM и "Красной" для аудио-CD, будет выпущено сразу несколько изданий. Условно их именуют следующим образом: Book A (read-only), Book B (video), Book C (audio), Book D (write-once), Book E (rewritable). В каждом издании будут определены физические характеристики (часть 1), файловая система (часть 2) и применение (часть 3, только для видео и аудио дисков).
Заслуживает внимания и еще одна проблема: поскольку на ПК можно будет проигрывать как DVD-Audio, так и DVD-Video, так что встает вопрос о защите продукции от копирования. Проблема защиты возникает всякий раз, как речь заходит о технологиях хранения и передачи данных в цифровом представлении. Нетрудно предположить, что, поскольку речь идет о технологии, готовой стать мейнстримом, пользователям захочется сделать побольше первоклассных копий любимого продукта. Так вот, файловая система DVD позволяет обеспечить защиту от копирования. Производитель DVD сможет поместить в структуру файлов на диске соответствующую информацию, которая даст аппаратному средству сигнал: данный диск не подлежит копированию. Аппаратное средство либо вообще откажется копировать, либо же выдаст копию не лучшего качества. Указанная защитная технология уже активно применяется на многочисленных прототипах DVD.

Аркадий Бобров

**ПОИСКА - СЛИШКОМ КОРОТКИМ. CD-ROM СОВСЕМ СКОРО СТАНЕТ ВЧЕРАШНИМ ДНЕМ, БУДУЩЕЕ ПРИНАДЛЕЖИТ DVD.**

**Внешне DVD очень похож на CD-ROM**
**Диаметр один и тот же - 120 мм,**
**зато стандартов емкости несколько:**

Одинарный слой, односторонний - 4.7 Гбайт
Двойной слой, односторонний - 8,5 Гбайт
Одинарный слой, двусторонний - 9,4 Гбайт
Двойной слой, двусторонний - 17 Гбайт (еще недоступен)

## Duke Nukem 3D

### Версия 1.3d:

| Код | Действие |
|---|---|
| **DNCLIP** | Возможность проходить сквозь стены |
| **DNSHOWMAP** | Вся карта |
| **DNUNLOCK** | Открывает все двери |
| **DNMONSTERS** | Монстры исчезают как только увидят Дюка |
| **DNCOORDS** | Показывает ваши координаты |
| **DNDEBUG** | Показывает debugging info |

## Strife

### Полная версия:

| Код | Действие |
|---|---|
| **OMNIPOTENT** | Непобедимость |
| **JIMMY** | Все ключи |
| **ELVIS** | No Clipping mode |

### Shareware-версия:

| Код | Действие |
|---|---|
| **STUFF** | Непобедимость, все оружие, ключи и указание телепортеров |
| **IBGOD** | Непобедимость |
| **GUNS** | Все оружие |
| **LISTIT** | Все приспособления |
| **OPEN** | Все ключи |
| **STIC** | Stealth Boots |
| **MONEY** | Деньги и выносливость |
| **KILLEM** | Убить всех врагов на уровне |
| **SPIRIT** | No Clipping mode |
| **GOTO##** | Перескочить на уровень ## (32-34) |
| **MOVEME#** | Телепортироваться на map spot |
| **IDDT** | Вся карта (используйте, когда смотрите на карту) |
| **ILIVE** | Автоматическое использование health toggle (То же самое, если нажать F5) |
| **AIBRAIN** | AI toggle |
| **IDMYPOS** | Показывает ваши координаты |
| **IDMUS##** | Изменить музыкальный трек на ## (01-10) |

## Warcraft II

**Чтобы воспользоваться этими кодами, активизируйте message promt (клавишей ENTER), напечатайте код, потом нажмите ENTER опять.**

| Код | Действие |
|---|---|
| **ON SCREEN** или **<i>SHOWPATH** | Полная карта |
| **VALDER** или **<i>SPYCOB** | 5000 нефти |
| **GLITTERING PRIZES** | 10 000 золота, 5000 дерева, 5000 нефти |
| **IT IS A GOOD DAY TO DIE** | Непобедимость, за исключением магии |
| **DECK ME OUT** | Все производства и заклинания становятся доступными |
| **EVERY LITTLE THING SHE DOES** | Восстановить утраченную ману |
| **ORC X** | Перескочить на уровень "x" для орков |
| **HUMAN X** | Перескочить на уровень "x" для людей |
| **HATCHET** | Двойной эффект от рубки леса |
| **NOGLUS** | Обезопасить вражеские магические ловушки |
| **TROMBSTONE** | Обезопасить ловушки орков |
| **UCLA** | Возвращается "Go Bruins!" как сообщение |
| **THERE CAN ONLY BE ONE** | Показывает заключительную сцену |



Анкета

На следующей страничке вы можете узнать топ наших экспертов, а если вам хочется поучаствовать в следующей "раздаче слонов" или просто поделиться своим мнением, то скорее заполняйте новую анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию. Ведь именно вы, ваше мнение может оказаться решающим при определении популярности той или иной игры. Теперь мы также будем публиковать рейтинг популярности российских игр. Мы решили, что вам это будет интересно, ведь порой в ваших анкетах упоминаются российские игрушки, просто ни одна из них пока не набрала достаточного количества голосов, чтобы войти в топ 20. Итак, перед вами новая анкета, состоящая из двух частей: топ 10 и топ 5 (игры, изданные в России).
Смело посылайте ваши письма, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

***Наш адрес:***
***Россия, Москва, 129223, пр.Мира, ВВЦ, а/я 41, журнал "Pro Игры"***

10 новых игр, которые вы считаете шедеврами
и несомненно провели с ними много часов:

Название / Издатель

1............................................/............................................
2............................................/............................................
3............................................/............................................
4............................................/............................................
5............................................/............................................
6............................................/............................................
7............................................/............................................
8............................................/............................................
9............................................/............................................
10........................................../............................................

Несколько скромных вопросов напоследок:
Ваш компьютер дома..........................................................
на работе..........................................................
есть ли у вас модем..........................................................
ваш возраст..........................................................
кем вы работаете (если вы работаете)..........................................................

Пять самых любимых и душевных российских игрушек:

Название / Разработчик

1............................................/............................................
2............................................/............................................
3............................................/............................................
4............................................/............................................
5............................................/............................................

# ТОП 5

## ИГРЫ ДЛЯ МАКА

| | |
|---|---|
| 1. THE DIG | VIRGIN/LUCASARTS |
| 2. AL UNSER, JR. ARCADE RACING | MINDSCAPE |
| 3. ALLIED GENERAL | MINDSCAPE |
| 4. MARATHON II | BUNGIE |
| 5. MYST | BRODERBUND |

# ТОП 10

## ИГРЫ ДЛЯ ПК

| | |
|---|---|
| 1. QUAKE | ID SOFTWARE |
| 2. CIVILIZATION II | MICROPROSE |
| 3. DUKE NUKEM 3D | US GOLD |
| 4. WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL | BLIZZARD |
| 5. C&C: COVERT OPERATIONS | WESTWOOD/VIRGIN |
| 6. THE SETTLERS II: VENI, VIDI, VICI | BLUE BYTE |
| 7. THE PANDORA DIRECTIVE | ACCESS |
| 8. NORMALITY | GREMLIN |
| 9. URBAN RUNNER | SIERRA |
| 10. DESCENT JI | INTERPLAY |

| | |
|---|---|
| 1. WARCRAFT II | BLIZZARD |
| 2. REBEL ASSAULT II | LUCASARTS |
| 3. COMMAND & CONQUER | VIRGIN/WESTWOOD |
| 4. NEED FOR SPEED | ELECTRONIC ARTS |
| 5. WING COMMANDER IV | ELECTRONIC ARTS/ORIGIN |
| 6. C & C: THE COVERT OPERATIONS | VIRGIN/WESTWOOD |
| 7. MORTAL KOMBAT 3 | GT INTERACTIVE |
| 8. CAESAR II | SIERRA |
| 9. HEXEN | GT INTERACTIVE |
| 10. THE DIG | LUCASARTS |
| 11. MAGIC CARPET II | ELECTRONIC ARTS/BULLFROG |
| 12. 11TH HOURE | VIRGIN/TRILOBYTE |
| 13. CIVILIZATION II | MICROPROSE |
| 14. WARHAMMER: THE SHADOW OF THE HORNED RAT | MINDSCAPE |
| 15. TERMINATOR: THE FUTURE SHOCK | BETHESDA |
| 16. ASCENDANCY | VIRGIN/THE LOGIC FACTORY |
| 17. HEROES OF MIGHT & MAGIC | NEW WORLD COMPUTING |
| 18. POLICE QUEST: SWAT | SIERRA |
| 19. CAPITALISM | INTERACTIVE MAGIC |
| 20. FULL THROTTLE | LUCASARTS |

Наконец-то мы собрались с духом и подсчитали еще один топ 20 лучших игр по мнению наших читателей. Предыдущий мы публиковали в №4/1996, с тех пор (с 30 апреля по 30 июля) за 3 месяца кое-что изменилось. Среди новых игр появились Wing Commander IV, 11th Hour, Civilization II, Warhammer, Terminator, Ascendancy, Heroes of Might&Magic, Police Quest: SWAT и Capitalism. К нашему удивлению выбыла Phantasmagoria, но не появилось ни одной поистине всенародно популярной адвенчуры, а также пик популярности Quake, вероятно, придется на осенний и зимний топ 20. В следующий раз мы собираемся подвести итоги голосования по анкетам для игр российских производителей и надеемся, что у нас найдется достаточно большое количество их поклонников.

Как и раньше, мы разыграли несколько призов среди наших читателей. На этот раз в раздаче слонов участвуют:

| | |
|---|---|
| Дмитрий Орлов (г. Москва) | приз Total Control (Дока) |
| Кудрявцев Геннадий (г. Москва) | приз A.T.F. (Electronic Arts) |
| Соловьев Владимир (г. Москва) | приз This Means War! (MicroProse) |
| Мишкин Дмитрий (г. Фрязино) | приз Normality (Gremlin) |
| Виктор (г. Одинцово-5) | приз C&C: Covert Operations (Virgin) |
| Аникин Дмитрий (г. Хабаровск) | приз The Rise&Rule of Ancient Empires (Sierra) |

## Здравствуйте, уважаемая редакция журнала "Pro Игры"

Вы представители единственного игрового журнала, которым я решил написать. Почему? Ответ прост: "Pro Игры" является единственным более менее профессиональным игровым журналом на русском языке и потому становится обидно, что ваша профессиональность пока что остается на уровне первых выпусков журнала.
Теперь, что порадовало в вашей эволюции: первое - что наконец-то вы отказались от освещения игровых платформ, я имею в виду, телеприставки, этой теме надо отводить или новый журнал, или не затрагивать ее вообще. Хорош ваш стиль изложения материала - не присутствует сленга, бреда и т. д., что характерно для других представителей пишущей братии. Хотелось бы, когда отпочкуется "Компьютер дома", чтобы вы не забыли освещать чисто игровой hardware: звуковые платы, джойстики, новое в мультимедиа и т. д.
Теперь о том, что бы хотелось увидеть в профессиональном игровом журнале. Мечта - хорошее описание новой игры: в основном вы печатаете фирму-издателя, но где же имя разработчика, ведь на 90% из него можно судить о качестве игры, ведь Virgin еще ничего не говорит, за ней скрываются и Westwood, и Cryo, и Argonaut, а это, согласитесь, не одно и то же.
Требования игры к компьютеру, ее объем, под какую ОС она написана, практически не затрагиваются, если и пишется, то этому же верить нельзя. Во всех играх (практически) у вас стоит пометочка: звук - Soundblaster и все... Но Soundblaster-ов много, некоторые игры поддерживают Pro и 2.0, а некоторые еще не осилили AWE 32.
Но это полбеды: Gravis Ultrasound вообще не упоминается, хотя все последние игры его поддерживают, да, причем очень качественно, с убогими Blaster-ами не сравнить. А по вашим описаниям, владельцам этих карт осталось только в петлю. За развитием технологии также как-то мало следите, в одном из интервью известный российский разработчик Олег Maddox скептически выражался об этой саунд-карте и ее будущем, но взгляните за окно, на рынке уже появилось две новые карты: Gravis PnP, Gravis Ultrasound PnP Pro с характеристиками лучшими на сегодняшний день и никакие западные фирмы от нее отказываться не собираются, а наши только и знают дешевые тайваньские Blaster-ы...
Хорошо, что вы публикуете полные прохождение игр, но, интересно, их кто-нибудь тестировал: так, например, в описаниях The Dig и Full Throttle допущены две неточности, из-за которых, если конечно, самому не подумать, игру практически пройти невозможно.
А напоследок просьба, если можно, опубликовать описания таких игр, как Time Gate, Chronicles of the Sword и Fade To Black. Ничего, надеюсь, если вы хоть немного будете прислушиваться к многотысячной армии ваших читателей, то наш общий журнал станет настолько профессиональным, что его будут продавать с лотков где-то на западе, как мы встречаем у себя PC Power, PC Gamer и прочие.
Желаю всего хорошего, до свидания.

**Б.П.В.**

## Здравствуй, уважаемая редакция "Pro Игры"

Я, Вадим Кириллов, геймер с не таким уж большим стажем (2 года), но зато, по моим отнюдь не скромным оценкам, подающий большие надежды. К сожалению, у меня пока нет возможности подписаться на ваш журнал, но как только появляется возможность, я его покупаю. Без долгого расшаркивания хочу отметить ваши плюсы. У вас совершенно замечательная страничка новостей. Ясно, что обо всех новых играх подробно на страницах журнала рассказать невозможно, но такая страница позволяет определить , что же творится в мире и понять, на что нужно обратить внимание, когда приходишь в пункт продажи CD-ROM. Очень радует ваша традиция рассказывать, что творится на рынке российских компьютерных игр (представляете, приходишь лет эдак через пять в магазин, а там одни только русские игры и где-нибудь, на стоечке пара американских новинок...). К сожалению, иногда проскакивают статью "не по делу" и "не в тему" (как Warcraft II в номере 6 за 1995 год). Так же в некоторых статьях бывает так, что все кадры взяты из заставок. Заставка, особенно красивая - это, конечно, хорошо, вот только об игре они часто говорят очень мало (тот же самый № 6... Werevolf vs Comanche 2.0). И еще такая просьба: нельзя ли обложку журнала делать покрепче, а то через пару недель журнал похож на наживку для акул. Вот, пожалуй, и все. Я заполнил в топе только 6 граф, потому что остальные игры либо незнакомы, либо, на мой взгляд, недостойны находиться в "топе". Спасибо вам всем за то, что вы делаете такой кайфовый журнал.

**Вадим Кириллов**



## Здравствуйте "Pro Игры" (Знакомое начало, не правда ли?)

Во-первых, поздравляю Вас с юбилеем. 10 номеров, шутка ли? Мне вот только не ясно, почему ни в печати, ни на телевидении не видно поздравлений? Очень странно.
Во-вторых, поздравляю с Днем молодежи (27 июня), это значит всех читателей "Pro Игры".
В-третьих, к Вашей 20-тысячной "орде" читателей, фэнов, игроманов, сетеголиков и др. присоединился еще один (угадайте кто).
А вот и не правильно, это был я - Аникин Дмитрий.
Я стал таким (читателем) после второго по счету журнала (№№ 9 и 10) - юбилейного. По сравнению с № 9, этот (№ 10) гораздо лучше оформлен. Особенно мне понравилось оформление страниц 18-25, 1-17, 26-65. Эти зелененькие, красненькие стрелочки (стр. 18-25), показывающие, к какой игре экран от какой игры (галиматья какая-то получилась) просто хорошо, этот фон клевая вещь. Правда у вас проскакивают глюки, наверное, от косоглазо-близоруко-дальнозоркости, например, в номере 9-ом на стр. 64-65 пишете, что Duke Nukem 3D - игра фирмы Apogee, а уже в 10-ом, на стр. 65, что она от US Gold. Исправьте или поправьте меня, если я не прав. А так журнал не плохой, я бы даже сказал клевый. Я надеюсь, что он будет "толстеть" на глазах, дрожжах, деньгах и др. И давайте больше информации "под Macintosh", а то ведь он может упасть из-за отсутствия опоры и поддержки. Что это за безобразие, в № 10 ему посвятили всего две страницы (58-59). Надо с этим безобразием кончать (Ну, что за словечки такие...)
Я полностью поддерживаю Сергея из Перловки, Андрея Кудрявцева и др. фанатов "Pro Игры", где же рубрика "что бы крэкнуть?", точнее было бы ее назвать "Что бы хакнуть?" Ведь крэкнуть - от слова "крэкер" (нет, это не печенье), а это специалист по взлому компьютерных сетей, а хакер - это спец по программам без сетей. Если вдруг появится второй вариант рубрики, то мы (я и Серега из Перловки) будем гордиться этим, как основоположники, так сказать, совместный генератор мыслей.
Хотелось бы вам предложить такой конкурс. Лучший сценарий игры (идею). Чтобы фанаты попытались сами придумать игру пока хотя бы на бумаге, а потом, может быть, этот проект воплотят, если посчитают нужным, одна из наших российских фирм-производителей игр. Хотел бы вас поблагодарить, что Вы напечатали отрывки из письма Федорова Дмитрия. После прочтения этих строк я так смеялся и настроение поднялось (вот как без всякого там кофе Jacobs). Кстати, и от моего письма у вас наверное глаза скривились и уменьшились (или увеличились), но это уже издержки учебного лекционного процесса, к тому же, сейчас пора экзаменов, шпаргалки разные писать надо. Но я надеюсь Вы сможете его прочитать. Ну, если нет, то сначала потренируйте свои глаза на письмах все того же Федорова Дмитрия из Москвы, а уж потом-то мое письмо Вам покажется печатным текстом, с искривленными глазами-то легче читать.
Ну ладно, пора уже спать. Завтра экзамен, надо выспаться. С уважением, Аникин Д. Из Хабаровска (это на Дальнем Востоке, если кто не знает. Почти рядом с Комсомольском, который около Охотского моря, ну, оно еще граничит с...)
P.S. Предостережение игроманам, которые играют 24 часа в сутки 7 дней в неделю. Остановитесь, а то будете похожи на того слоненка с выпученными глазами из рекламы Super Nintendo или как там.
И еще, выходите чаще, чем 10 раз в год. Добавьте до 12. И еще, печатайте анкеты с другой стороны, где находится реклама, а не статья. Жалко резать.

Ответ редакции: Что касается Duke Nukem 3D, разработчик игры - 3D Realms Entertainment, дистрибьютор - FormGen., издана игра по лицензии - US Gold. Используемый же в Duke Nukem 3D-engine разработан в фирме Apogee, которая использует марку 3D Realms для разработки трехмерных игр.


Это
не магия -
это
реальность
http://www.ritmpress.ru/it/press/progame/index.htm
CP866 - http://alt.www.ritmpress.ru:3081/it/press/progame/index.htm
KOI-8 - http://koi8.www.ritmpress.ru:3080/it/press/progame/index.htm
ISO8859-5 - http://iso.www.ritmpress.ru:3082/it/press/progame/index.htm
Mac - http://www-mac.isf.ru/ritmpress/it/press/progame/index.htm
Вы можете узнать, о чем будет наш следующий номер уже сейчас!
Вы можете воспользоваться сотней нужных линков!
Вы можете бесплатно получить все solutions,опубликованные в нашем журнале!